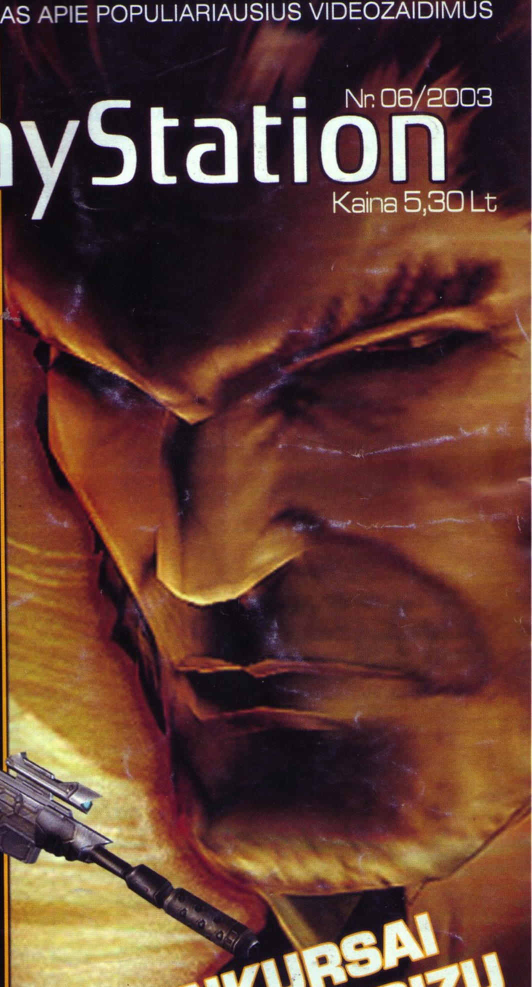
PS one PS2 XBOX

VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽURNALAS APIE POPULIARIAUSIUS VIDEOŽAIDIMUS

VA VISKAS APIE PlayStation

Nr. 06/2003

Kaina 5,30 Lt



X-MEN WOLVERINE'S REVENGE

NUMERIO TEMA E3

Starcraftf: Ghost

Medal Of Honor: Rising Sun

Gran Turismo 4

Metal Gear Solid 3

The Fast and The Forious

3 KONKURSAI DEBESYS PRIZŲ

9 771392 953014 06

playstation@oho.balt.net irc: # va_playstation

Turinys

REDAKCIJA 004
NAUJIENOS 004
TEMA E3 009
MEDAL OF HONOR: RISING SUN
THE FAST AND THE FURIOUS
METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER
GRAN TURISMO 4
STARCRAFT GHOST
E3 2003 GELEŽĖLĖS
VA IŠ DIRBTUVIŲ 022
DIE HARD: VENDETA
EVIL DEAD A FISTULL OF BOOMSTICK
STARSKY AND HUTCH
MĖNESIO ŽAIDIMAS 027
X2: WOLVERINE'S REVENGE
PS 2 APŽVALGA 036
MOTO GP 3
SEGA BASS FISHING
FISHERMANS BASS CLUB
DRAGON BALL Z: BUDOKAI
PSONE APŽVALGA 042
FINAL FANTASY ORIGINS
WORMS WORLD PARTY
GAME CUBE APŽVALGA 048
EARTHWORM JIM
GAME BOY ADVANCE 050
SKIES OF ARCADIA
GAME PAUSED 052

Redakcijos nuomonė nebūtinai sutampa su tekstų autorių nuomone.
Bet jų žodžiuose yra tiesos.

Vyr. redaktorius — Linas Krapavickas
Redaktorius — Artūras Rumiancevas
Stilistė — Irma Sadauskaitė
Dizaineris–maketuotojas — Ričardas Jaščemskas

Redakcija: Žydrūnas Kliševičius, Edmundas Valaitis, Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Jurgita Martikaitienė, Liutauras Šmatavičius, Henrikas Kirnisenka, Erikas Ovčarenko, Aidas Gelžinis, Aimis Kasparavičius, Žygimantas Kudirka, Arijus Žakas.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1392-9534
Spausdino II „Petro ofsetas"
(Žalgirio 90, LT-2000 Vilnius).
Tel.: (5) 273 33 47.
Užs. Nr. 171.
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis į firmą „SKY DOT",
tel.: +370 5 2338048,
faks.: +370 5 2338043.
El. paštas: skydot@skydot.lt

PAŠTAS

MĖNESIO *Laiškas*

Laiško autoriui jau išsiuntėme gražų ir didelį *X2: Wolverine's Revenge* plakatą.

Sveiki,

Rašau jums, nes noriu pasidalinti patirtimi ir suteikti kitą požiūrį į žaidimo kultūrą.

Blogis ar gėris? Juoda ar Balta? Nepamirškime, jog visada yra pilka (aukso vidurys, kurio reikia siekti).

Žaidimo kultūra — kas tai? Kaip tai suprasti? Kaip supranta kiti? Tokie ir panašūs klausimai kilo nebe pirmą kartą. Žaidžiu labai seniai, labai dažnai, beveik nuolat. Esu senas „geimeris" su 10-ties metų stažu, bet apie tai kitą kartą. Taigi žaidžiu seniai, ir jūs prakalbote apie kultūrą. Susimąsčiau — tiek laiko „pražaista". Sakote — „narkomanas"? Sutinku, bet turite sutikti, jog žodis „narkomanas" — netinkamas, įžeidžiantis. Gal geriau — „maniakas, žudantis savo laiką"? Tam, manau, daugelis pritars.

***Artojas:** Visiškai sutinku: tiek žodis „narkomanas", tiek „ligonis" yra žeidžiantys ir ne visai teisingi daugeliu atveju, tačiau yra išimčių, kritinių atvejų. Būtent apie tokį kažkada ir rašiau.*

Bet grįžkime prie „kultūros". Kaip jau sakiau, ne vakar pradėjau žaisti, ir ši savoka atrodo naujai, gal kiek keistai.

***Artojas:** Man irgi :-).*

Žmonės žaidžia dėl daugelio priežasčių, ir aš nesiruošiu jų kaltinti. Jie žaidžia tuomet, kai jiems nuobodu, linksma, nėra ką veikti ir panašiai. Patikėkite, laikas jiems, kaip ir man, bėgte prabėga. Esu griežtai nusiteikęs prieš tuos, kurie praleidžia bemieges naktis, saldų miegą iškeitę į kofeiną, bet neslėpsiu, jog ir pačiam teko porą kartų pasėdėti iki vėlumų dėl kokio nors užsispyrusio boso. Bet to nepakanka, kad žmones būtų galima kaltinti, jog jie jaučiasi pakylėti ar nuvilti, pilni ryžto viską pradėti iš naujo ir, kas svarbiausia, norintys padaryti tai daug geriau. Mes mokomės, nors kartais ir iš liūdnos patirties, bet mokomės ir kartu siekiame tapti geresniais, nes tik tai daro mus stipresnius.

***Artojas:** Auksiniai žodžiai!!! Aš pats neretai prieš rašydamas tekstą į žurnalą prasėdžiu prie žaidimo dalį nakties, o vėliau tiek pat ir prie pačios rašliavos. Ilgi pasisėdėjimai pasitaiko ir tada, kai žaidžiu tiesiog širdžiai malonius žaidimus, kurie jau senai aprašyti, bet šiaip jų pažaidimui nėra laiko... Tai natūralu, ir, manau, daugelis žino, kokie keisti dalykai darosi su laiku, kai paimi į rankas pultelį: valandos virsta minutėmis, ir atrodo, kad tik pradėjus žaisti už lango jau nebe vakaras, o rytas. NIEKADA nepavadinčiau žmogaus nesveiku ar ligotu tik už tai, kad kartą kitą „užsikabliavęs" jis nenuėjo laiku miegoti. Redakciniame (nuo kurio viskas čia ir prasidėjo :-)) kalbėjau apie žmones, kuriems bemiegės naktys — kasdienybė, o per žaidimus jie užmiršta savo pareigas ir duotus pažadus. Kalbėjau apie žmones, kuriuos žaidimų dėka galima drąsiai braukti iš šalies gyventojų sąrašų, nes jie paprasčiausiai negyvena mūsų pasaulyje, nusispjovę ant visko, kas juos supa iš tikrųjų. O labiausiai mane erzina tie, kurie didžiuojasi tokia būsena.*

Vis dėlto tenka pabrėžti liūdną tiesą, jog daugelis pradedančiųjų nepaiso jokių normų ir piknaudžiauja savo sveikata. Nesiruošiu nieko smerkti, tiesiog noriu patarti: pailsėkite nors 20 minučių po valandos žaidimo. Žaidimas niekur nepabėgs — tai patikrinta! Mes žaidžiame savo malonumui, taigi prisiimame visas pasėkmes.

***Artojas:** Tokia jau pradedančiųjų dalia :-). O dėl 20 min. poilsio tu teisus. Pamenu seniau, kai žaidimai nebūdavo „išsaugojami", kiekvienas konsolės išjungimas daugeliu atveju reikšdavo, kad ryt viską teks pradėti iš pradžių. Tuomet neretai mušdavausi su artimaisiais, kurie niekaip nenorėdavo suprast, kad jei dabar išjungsiu savo „zilitoną", mano 6 valandų triūsas nueis šuniui ant uodegos. Tačiau laikai juk keičiasi...*

Pabaigai norėtųsi priminti, kad žaidimas yra pasaulis, esantis MŪSŲ pasaulyje, tad nepamirškite tikrojo.

Malonaus ir saikingo žaidimo.

Venom. 25 m.

Sveiki!

Ir kaip atšventėt naujus metus? Sakote, kad gerai... Gruodžio mėnesį? Negali būti, juk visi „geimeriai" naujus metus švenčia tik įpusėjus gegužei, kai Los Andžele duris atveria tarptautinė paroda E3, kurios metu galime ryškiau nei bet kada matyti ateitį ir bemaž tiksliai išpranašauti, kokie bus ateinantys metai. Juk būtent vykstant E3, žaidimų verslas atgyja po žiemos sąstingių ir pavasarinių skersvėjų.

Šių metu parodos laukiau nerimstančia širdimi, mat jos metu turėjom sužinoti, koks likimas laukia mūsų numylėtosios PS2. Stebėdamas kai kurių žaidimų kūrėjų darbus jau pradėjau bijoti, kad PS2 ima ristis žemyn: rinkoje vis daugiau ir daugiau nekokybiškos produkcijos, neišbaigtų ar bet kaip padarytų žaidimų, mirusių serijų tęsinių ir įvairių kitų suktybių. Tačiau dėkoju aukščiausiajam, kad laimė mūsų neaplenkė, ir šiemetinė E3 išvaikė mano pesimistiškas mintis. Šiandien drąsiai galiu pareikšti: „Sveiki atvykę į PS2 aukso amžių!".

Net nežiūrint į tai, kad šiemet mūsų laukia kalnai tęsinių, tačiau jūs tik pažvelkite prie kokių pavadinimų prirašomi didėjantys skaičiukai! Mūsų laukia piktesni nei bet kada *Resident Evil*, iš pagrindų rekonstruotas *Metal Gear Solid 3*, automobilistai galės džiūgauti nerealiai realistiškose (o čia tai pasakiau :)) trasose su *Gran Turismo 4* arba šėlti naujausioje *Need for Speed* dalyje. Negaliu nepaminėti tokių laukiamų projektų kaip *Max Payne 2*, *Onimusha 3* bei *Lord of the Rings: The Return of the King*. Nepamirškime ir tiek laiko savo pasirodymą atidėliojusios panelės Laros Kroft, kuri, tikėkimės, netrukus pasieks ir mūsų krantus. Širdis ima plakti pašėlusiu ritmu vien tik pagalvojus apie du naujus *Medal of Honor* žaidimus ar eilinį *Squaresoft* fantazijų tęsinį. Beje šiemet konsolių rinkoje startuos ir naujokas *Blizzard* su savo saldainiuku *Starcraft: Ghost*. Tik neapsirikite vertindami, nors *Blizzard* vyrukai ir yra debiutantai naujos kartos konsolių rinkoje, PC gerbėjai jau seniai juos vadina nemirtingais tobulų žaidimų kūrėjais, siužeto, stiprios istorijos ir nepakartojamo „geimplėjaus" genijais. Tikėkimės, kad jų patirtis neišgaruos kuriant žaidimą mums, konsolininkams.

Tiesa, daugelio iš čia vardintų naujienų–tęsinių dar teks kurį laiką palaukti. Tikėtina, kad kai kurie iš jų nepasirodys net iki kitų metų E3, tačiau žinia, kad per metus sulauksime mažiausiai dešimties kone tobulų žaidimų, išties džiugina.

Na, o vasaros mums ir jums žaidimų prasme niekada nebuvo itin karštos (nors vieno kito hito tikrai sulauksime). Tad čiupkite visą poilsiui reikiamą įrangą ir maukit į gamtą, pailsinkit akis ir pirštukus — juk mūsų laukia išties sunkus ruduo :).

Pagarbiai, Artojas

P.S. Savo rankose laikote paskutinįjį senojo pavyzdžio VA Playstation numerį. Liepos mėnesį jūsų mėgiamas žurnalas (nr.7) atrodys visai kitaip... Nauji metai juk :).

Vėl įvyks PlayStation Experience

SCEE pranešė, kad sekdama praėjusių metų PlayStation Experience sėkme šiemet taip pat organizuos renginį. PlayStation Experience 2003 vėl vyks kartu su paroda ECTS 2003, tačiau šiemet tai bus dvigubai didesnis ir ilgiau vyksiantys renginys.

„PlayStation Experience buvo labai sėkmingas 2002 metais", — kalbėjo Rėjus Magvairas, SCEE Jungtinės Karalystės direktorius. „Per tris dienas renginį aplankė daugiau nei 20 000 žmonių, ir mes susilaukėme didžiulio vartotojų dėmesio, kurie norėjo, kad šis renginys taptų kasmetinis. Todėl labai džiaugiamės galėdami pranešti, kad jį ir vėl organizuosime. Renginiui bus skirta dvigubai daugiau vietos, jis bus įvairesnis ir vyks keturias dienas".

PlayStation Experience 2003 bus dalis „Londono Žaidimų Savaitės" ir vyks nuo rugpjūčio 28 iki 31 dienos.

PlayStation lėktuve

Šveicarų čarterinių skrydžių bendrovė Swiss Sun pirmą kartą istorijoje savo naujame Airbus A320 lėktuve įmontuos PlayStation konsoles. Įtaisai turėtų būti populiarūs tarp jaunesnių keleivių. PSone konsolės bus visuose ilgesniuose nei 2,5 valandos skrydžiuose. Konsolės turės specialius monitorius, o jomis naudotis bus galima nemokamai. Prie kiekvienos konsolės bus pasiūlomi keli žaidimai.

Nauji GTA nugalėtojo darbai

Deividas Džonsas, įkūręs Jungtinės Karalystės žaidimų kūrimo kompaniją DMA Design bei sukūręs Grand Theft Auto ir Lemings serijas, šiuo metu savo studijoje Real Time Worlds kuria du naujus žaidimus. Kartu su juo dirba buvęs SCEE direktorius ir Psygnosis įkūrėjas Janas Heteringtonas bei buvęs Nintendo of America kūrybos direktorius Tonis Harmanas.

„Mano tikslas yra sukurti unikalias pasaulines žaidimų frančizes, kurios uždirbtų maksimalų pelną. Mes surinkome 28 kūrėjų komandą, kurių praeityje daryti darbai tapo didžiausiais hitais", — kalbėjo Džonsas.

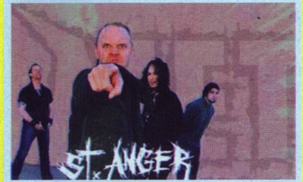
Džonsas ir Heteringtonas anksčiau dirbo kartu kurdami Lemmings seriją, kuri iki iol parduota daugiau nei 20 milijonų tiražu ant daugiau nei 20 skirtingų sistemų. Harmanas yra prodiusavęs Donkey Kong seriją, kuri iki šiol parduota 10 milijonų tiražu.

„Konkrečiai mes dar nekalbame apie naujus žaidimus, tačiau GTA ir sekančios kartos lenktynių gerbėjams noriu užsiminti, kad jie nebus nuvilti", — kalbėjo Haringtonas. „Teko matyti tūkstančius žaidimų, tačiau abstulbau sužinojęs, kokios novatoriškos idėjos kuriamos Real Time Worlds studijoje".

Metallica žaidime

Vivendi Universal Games pranešė pasirašiusi išskirtinę daugiametę žaidimų kūrimo sutartį su roko grupe Metallica. Sutartis suteikia VU Games pasaulines teises leisti ir platinti grupės įkvėptą automobilių kovų žaidimą, kuriame naudojama grupės muzika ir balsai.

Žaidimas, dar neturintis pavadinimo, turėtų pasirodyti 2005-aisiais. Šiame veiksmo žaidime žaidėjai valdys pagal savo norus suderintą automobilį ir kovos prieš žudikiškų priešininkų būrius didžiuliuose lygiuose. Kitos detalės laikomos paslaptyje, tačiau aišku, kad žaidimo daina bus Metallica St. Anger albume, kuris netrukus turi pasirodyti.



Aiškus Sony PS3 RAM tiekėjas

Įdėtas dar vienas PlayStation 3 dėlionės gabalėlis. Sony pranešė apie partnerystę su Elpida Memory, kuri PS3 konsolei tieks Rambus atminties technologiją. Japonų firma Elpida priklauso NEC ir Hitachi koncernui ir specializuojasi įvairiose RAM technologijose.

Didelio greičio Yellowstone sąsaja sujungs konsolės pagrindinę atmintį su Cell procesoriaus klasteriu, kuris su grafikos lustu (evoliucionavęs PS2 Graphic Synthesizer) bus sujungtas naudojant kit didelio greičio Redwood sąsaja.

Po truputį aiškėja ir likusios PS3 architektūros dalys, ir nors kai kuri informacija yra supainiota, apie PS3 yra žinoma daugiau, nei apie Xbox 2 ar sekančią Nintendo konsol N5.

Balso sintezės technologiją Sega žaidimuose

Sega naudos Toshiba sukurtą kalbos sintezės technologiją. Ši technologija naudojama PC ir automobilių navigacijos sistemose, o Sega ją priderins žaidimams. Toshiba aiškino, kad ši technologija reikalauja labai mažai atminties ir tinka žaidimų konsolėms. Kalbos sintezė sujungta su teksto vertimo į kalbą standartais ir gali analizuoti žmogaus balsą bei imituoti jo toną ir kalbos elgseną.

Pirmas žaidimas, kurį Sega išleis su šia technologija, bus žirgų lenktynių žaidimo tęsinys Derby Tsuku 3. Pranešėjo balsas naudos šią technologiją ir tars žaidėjo sukurtus žirgų vardus.

Acclaim perka komiksus

Acclaim Entertainment pasirašė išskirtinę sutartį su Archangel Studios kurti žaidimus pagal kompiuterių kurtą komiksų seriją The Red Star. Žaidimai, įkvėpti The Red Star, šiuo metu kuriami Acclaim Studios Austin, tačiau kol kas jokių detalių apie juos nepaskelbta.

The Red Star yra komiksų serija, kurios veiksmas vyksta paralelinėje visatoje, o Sovietų Sąjungos įkvėpta imperija The Red Star žudiko Imbohl įsakymu išžudė milijonus savo žmonių. Informaciją apie šį komiksą galite rasti svetainėje www.theredstar.com.

Kita sutartis pasirašyta su DC Comics. Acclaim gavo išskirtines leidimo teises žaidimams pagal 100 Bullets komiksą. Pelniusi ne vieną apdovanojimą, ši komiksų serija pasakoja apie paslaptingą žmogų, žinomą kaip Agentą Greivsą, savo „klientams" siūlantį lagaminą su įrodymais ir ginklu. Herojui suteikta laisvė ir nepakaltinamumas atkeršyti žmogui, padariusiam ka•k blogo.

„100 Bullets komikse yra visi pagrindiniai elementai, kurių žaidėjai ieško dabartiniuose žaidimuose: puikūs veikėjai, gilus istorijos pasakojimas ir intensyvus veiksmas", — kalbėjo Markas Metisas, Acclaim viceprezidentas. „Kaip ir komikse, mes priversime žaidėjus „pagalvoti prieš iššaunant" ir leisime jiems tyrinėti moralines jų veiksmų pasekmes".

Apie žaidimus pagal 100 Bullets komiksą nepaskelbta jokių detalių.

Žaidimai didžiajame ekrane

Artisan darbai

Artisan Pictures įsigijo Šiaurės Amerikos platinimo teises House of the Dead ir Alone in the Dark žaidimų įkvėptiems filmams. House of the Dead turėtų pasirodyti rudenį, o Alone in the Dark filmavimai prasidės liepą Kanadoje.

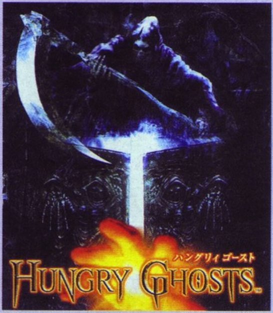
Abu siaubo filmus režisuoja Uwe Boll i Boll KG Entertainment, sukūręs Sanctimony ir Homeroom: Heart of America filmus.

Devil May Cry

Capcom ir japonų kino kompanija Gaga Communications planuoja kurti filmą pagal Devil May Cry žaidimą. Filmavimai turėtų prasidėti 2005 metais, jiems skirtas 40 milijonų JAV dolerių biudžetas. Kompanijos vis dar svarsto, kas režisuos ir vaidins filme. Capcom ir Gaga tikisi filme atskleisti žaidimo subtilybes, parodyti Dante ir Trish „in action".

Gaga Communications taip pat gavo kino licencijas Capcom samurai veiksmo žaidimui bei Onimusha ir Namco muštynių žaidimui Tekken.

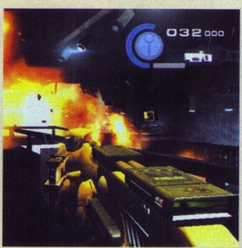
Alkani Sony vaiduokliai



Sony ruošiasi išleisti naują veiksmo nuotykių žaidimą pavadinimu Hungry Ghosts. Pagrindinis žaidimo veikėjas yra laikinai miręs ir pradeda keliauti po mirusiųjų pasaulį. Žaidėjo tikslas yra tyrinėti pasaulį ir nusigauti iki teismo vartų, kur bus nuspręstas jo likimas. Veikėjas nedarė gerų darbų būdamas gyvas, tad jam nulemta keliauti į pragarą, tačiau šį likimą gali pakeisti žaidėjo veiksmai.

Hungry Ghosts leis žaidėjams laisvai priimti sprendimus ir pačiam nuspręsti, kaip elgtis neapykantos, godumo ir apgaulės kupiname mirties pasaulyje. Nebus jokio konkretaus siužeto ir kitaip nei tradiciniuose konsolių žaidimuose, nebus aiškių teisingų ar klaidingų sprendimų. Žaidimo laikas gali kisti nuo kelių iki daugiau nei 15 valandų, tačiau vienu metu pamatysite tik dalį žaidimo. Žaidimo pabaigoje bus pateikta žaidėjo analizė. Pavyzdžiui, jei žaidėjas seks užuominas, jis bus nuteistas už priklausomybės nusikaltimą, jei žudys priešus, bus nuteistas už žudymą.

Degs rankos su Fire Warrior



Turtinga Games Workshop ateities karo visata pagaliau gauna žaidimą. Nauja TQH pirmojo asmens šaudyklė uždegs ne vieną konsolę.

Fire Warrior kuriamas pagal karinį stalo žaidimą Warhammer 40,000. Už lango 40000-ieji ir visos visatos rasės stengiasi išnaudoti viena kitą. Visatoje riejasi Žmonių imperija, zealotai Eldar, pusiau humanoidai Chaos, orkai, vabzdžiai Tyranidai, viską niokojantys Tau ir kiti.

Žaidime valdote Kais, jauną Tau gyventoją bei Fire karių kastos narį ir esate išsiunčiamas sugrąžinti pavogtą Tau vadovą. Apsiginklavę plazminiais galingais ginklais kovojate su Žmonių imperijos kariais ir kosminiais patruliais. Kaip ir Halo, čia galite vienu metu neštis tik du ginklus, kurių vienas visada bus Tau ginklais, o kitas — rastas svetimose teritorijose.

Du nauji Matrix žaidimai

Atari paneigė gandus, jog šį rudenį kartu su trečiuoju filmu bus išleistas ir naujas Matrix žaidimas. Tačiau oficialiai pranešama, kad Shiny sukurs naujus Matrix žaidimus 2004-ųjų ir 2006-ųjų Kalėdoms. Sklinda kalbos, kad Atari gali perleisti Enter the Matrix, kad pasinaudotų trečiuoju filmu.

Nors iki šiol žaidimas parduotas daugau nei milijono kopijų tiražu ir toliau dominuoja žaidimų pardavimų topuose, apžvalgininkai jį gan prastai sutiko ir daugelis teigė, kad žaidimas išleistas nepabaigtas. Special Edition išleidimas galėtų pataisyti daugelį problemų, tačiau supykdytų nusipirkusius pirmąjį žaidimą.

Mafia pasirodys PS2 sistemoje

Take Two Interactive oficialiai paskelbė, kad šį rudenį Mafia pasirodys PS2 sistemai. Mafia veiksmas vyksta Lost Heaven mieste, kur dėl jo valdymo kovoja Salieri ir Morello mafijų šeimos. Žaidėjams tenka įvykdyti eilę misijų, kuriose susidurs ir su policininkais, ir su mafijozais.

Anapus gėrio ir blogio

Ubi Soft dirba prie žaidimo, „suteiksiančio naują reikšmę veiksmo nuotykių žanrui" — tai Beyond Good & Evil. Kompanija žada sumaišyti skirtingus „geimplėjaus" stilius į visumą ir mums pateikti nepaprastą žaidimą.

Žaidimo istorija pasakos apie Džeid, taikingos planetos, kurią užgrobė ateivių rasė, gyventoją. Kovoje su ateiviais ji praranda sąmonę, o vėliau prabudusi suvokia, kad konfliktas baigtas ir aplinkui įtartinai ramu. Tyrinėdama vyriausybę ji aptinka sukilėlių organizaciją, patvirtinančią jos didžiausias baimes. Apsiginklavusi tik kamera ir aikido ginklais, ji išsiriuošia į kelionę išsiaiškinti tiesą ir išlaisvinti apgautus gyventojus.

Kingdom Hearts tęsinys ir Final Fantasy VII–2?

Square Enix dizaineris Tetsuya Nomura, kūręs paskutiniųjų Final Fantasy serijų ir Kingdom Hearts veikėjus, pakomentavo tęsinių galimybes.

Kalbėdamas apie Kingdom Hearts, Nomura teigė, kad tęsinio versija dar nėra oficialiai paskelbta. Nors dizaineris tikisi, kad tęsinys bus kuriamas, Square Enix ir Disney dar nieko nesutarė. Kaip bebūtų, Nomura užsiminė, kad galimybės yra geros, o su Disney apie tęsinį jau kalbėtasi kuriant Kingdom Hearts.

Apie Final Fantasy VII–2 Nomura sakė, kad žaidimo pasirodymo vargu ar sulauksime. Final Fantasy X–2 galėjo pasirodyti, nes naudotas FFX variklis, todėl žaidimą buvo galima greitai sukurti, tačiau Final Fantasy VII–2 pasirodymas reikštų žaidimo kūrimą nuo pamatų, nes nebūtų galima naudoti FFVII variklio.

Take 2 Moto Manija

Take 2 Interactive planuoja išleisti PlayStation ir PS2 žaidimą Motocross Mania 2 . Žaidime tiksliau veiks posūkiai, bus geresnė grafika, patobulinti motociklai ir smagūs triukai. Žaidime rasite tik tris lygius po tris trasas, tačiau kiekvieną trasą bus galima redaguoti.

Sega perleidžia klasikinius žaidimus

Sega of Japan pranešė apie tris naujus Sega Ages žaidimus PS2 sistemai: originaliąja Phantasy Star, Fantasy Zone ir Monaco GP. Phantasy Star: Generation 1 žaidime bus patobulinta grafika ir garsas, o Fantasy Zone ir Monaco GP įdiegti 3D elementai.

Paskelbtas Dance: UK

Bigben Interactive pranešė, kad išleis Dance: UK PlayStation ir PS2 platformoms. Naujas žaidimo šokių kilimas praplės šio žanro žaidimų galimybes. Žaidime bus karaoke funkcija bei prijungiami muzikiniai albumai, užtikrinsiantys žaidimo naujumą.

"Dance: UK taps nauju orientyru tiek Bigben Interactive, tiek šokių žaidimų žanre", - teigė Nylas Mereditas, Bigben Interactive direktorius. "Šokių žaidimai įrodė esantys labai sėkmingi tradicinės žaidėjų rinkos išorėje. Remdamasis tyrimais aš tikiu, kad žanrą nuvesime dar toliau ir pakeliui pateiksime keletą suktybių. Dance: UK yra vienas produktų, kuriuos manėme, kad sukūrėme gerai, o po nuostabaus E3 sutikimo esame visiškai tuo įsitikinę."

Kaip veiks prijungiami Dance: UK albumai, dar neaišku. Bigben turi savo aksesuarų padalinį 4Gamers, tad įmanoma, kad nauja muzika į žaidimą pateks per konsolės atminties kortelės jungtį.

Naikinsime automobilius Destrucion Derby Arenose

Kalbant apie puikias videožaidimų idėjas, Destruction Derby yra vienas puikiausių pavyzdžių. Kas gi nenorėtų sudraskyti ir sudaužyti automobilius per keletą minučių? PSone konsolei ši idėja buvo kiek per sunki — žaidimas negalėjo suteikti tiek jėgos ir žiaurumo, kiek galima tokiose varžybose. Po daugelio metų Destruction Derby Arenas PS2 konsolėje parodys, kokios turi būti automobilių niokojimo varžybos. Netgi dabar aišku, kad šis žaidimas bus toks, koks turi būti: greitas, garsus ir brutalus.

Vienas prieš vieną

Kurti naujas koncepcijas krepšinio žaidimams nėra lengva, tad Midaway reikėtų smarkiai paploti už NBA Ballers idėją. PS2 žaidime žaidėjai žais krepšinį vienas prieš vieną su NBA įžymybėmis bei MTV Cribs žvaigždėmis. Vietoj to, kad žaistumėte krepšinio arenose, kamuolį vaikysitės dvaruose, jachtose, palėpėse ir kitose ištaigingose vietose. Valdysite vieną iš 60 dabartinių (Kobe, Karteris) arba iš 24 legendinių (Magic Džonsinas) NBA žaidėjų. Taip pat bus detalus žaidėjo kūrimo režimas, kuriame derinsite visas krepšininko „būtiniausias" savybes: šukuoseną, papuošalus, batus, lėktuvus, automobilius, netgi merginas.

Brangus Skaitytojau,

Ar žinai, kad nuo liepos mėnesio tavo mėgstamas žurnalas bus kitoks?

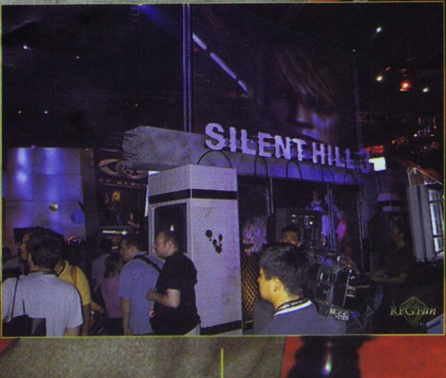
Ar žinai, kad jis pastorės net iki 74 puslapių?
Ar žinai, kad pasikeis jo išvaizda?
Ar žinai, kad kas mėnesį tavęs lauks vis kitoks priedas?
Ar žinai, kad jame atsiras daugiau naujų rubrikų?

Nemiegok ir užsiprenumeruok!

Žurnalo prenumerata priimama visuose Lietuvos pašto skyriuose.
Žurnalo prenumeratos kaina mėnesiui tik 6,99 Lt,
o parduotuvėje už jį mokėtum 7,99 Lt.

E3 2003.

Kiekvienais metais visi didžiausi ir rimčiausi pasaulinės žaidimų pramonės profesionalai kelioms dienoms meta savo kasdienius darbus ir susirenka į vieną vietą — *Electronic Entertainment Expo* parodą. Tai yra didžiausias ir svarbiausias kasmetinis įvykis žaidimų industrijoje. Čia pristatomi didžiausi ir svarbiausi žaidimai, kurių sulauksime šiais ar kitais metais. Kad žinotumėte, ko laukti — skaitykite apie įdomiausius parodos žaidimus.



Medal of Honor: Rising Sun

Geriausia II–ojo Pasaulinio karo serija persikelia į rytus. Pakeliui net du Medal of Honor žaidimai.

Dviejų Medal of Honor: Rising Sun žaidimų siužetai vystosi Ramiojo vandenyno pietinėje dalyje. Pirmasis žaidimas ves žaidėją per karštąsias džiungles, Guadal kanalo mūšius, Pearl Harbor antpuolį. Lyginant su Frontline, žaidimas išties patobulintas, sukurta visiškai nauja priešų DI schema ir naujas grafinis variklis.

Rising Sun žaidimo eiga taip pat gan stipriai skirsis nuo ankstesnių MOH serijų dėl didesnio ir atviresnio lygių dizaino. Misijos praėjimo kelias, pasak EA, priklausys nuo „moralinių pasirinkimų". Galėsite aptikti slaptas vietas ir jose kovoti, taip atrakindami dar dvi valandas papildomos medžiagos, pavyzdžiui, video interviu su karo veteranais. Bendraudami su NPC veikėjais galėsite imtis ir papildomų misijų.

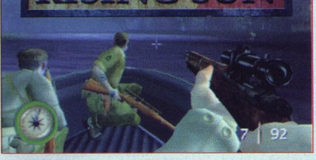
Į dramatiškus karo įvykius įsipins dviejų brolių Donio ir Džo Grifinų istorija. Šiuos brolius ir valdysite dviejuose Medal of Honor žaidimuose. Pirmajame Džo ieško Slaptų Japonijos karo planų. Herojui bus skirtos dešimt misijų, kurių vienos — standartinės FPS kovos, kitos — susišaudymai iš valčių bei slaptos užduotys. Pirmą kartą EA žaidimų istorijoje bus pristatyta vadinamoji epizodinė „geimplėjaus" struktūra. Rising Sun scenarijus padalintas į „serijas": Žaidimo eigoje broliai išsiskirs ir iki pat pabaigos teks valdyti tik vieną jų — Džo, Tuo tarpu Donio likimą sužinosite tik 2004 m., kai pasirodys kita MOH serija.

EA norėjo pateikti kuo tikroviškesnį žaidimą, tad ilgai tyrinėjo pagrindines vietoves, kurios būtų vaizduojamos žaidime. Sukurtos pagal surinktą autentišką informaciją, žaidimo aplinkos atrodo labai įspūdingai ir įtraukiančiai. Rising Sun stengsis atvaizduoti ir II–ajame Pasauliniame kare japonų panaudotą taktiką. Jie dažnai lauks, tyliai slapstysis aukštose žolėse ir tik tada puls į atvirą kovą su JAV kariais.

Čia rasite ir dviejų žaidėjų režimą, kuris tikrai suteiks papildomo žavesio žaidimui. EA netgi pasistengė įrašyti naujus dialogus kooperaciniam režimui, kad sustiprintų komandinį jausmą žaidžiant dviese. Kalbant apie garsą, kūrėjai ir vėl žada priblokšti.

Nauja žaidimo kryptis į Ramiojo vandenyno pusę turėtų suteikti naujų jėgų Medal of Honor serijai. Palauksim, pamatysim, tada vėl pakalbėsim :).

MEDAL OF HONOR RISING SUN



Need For Speed: Underground

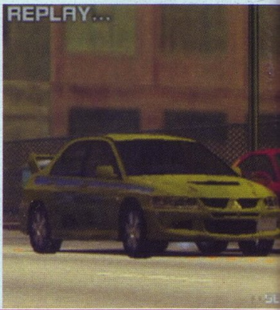
Žaidimas vyks pogrindiniame nelegalių gatvių lenktynių pasaulyje, kur galėsite susikurti savo lenktynes ir kovoti prieš greičiausius lenktynininkus. *Underground* rasime apie 20 licencijuotų automobilių iš *Toyota*, *Subaru*, *Mitsubishi* ir kitų gamintojų. Žaidimas turėtų patikti automobilių fanatikams, nes čia siūloma daugybė mašinos derinimo galimybių, o tobulinimui bus naudojamos geriausių gamintojų dalys. Žaidime pateikta daugiau kaip 100 unikalių gatvių lenktynių įvykių, o laimėję juos uždirbsite pinigų ir kelsite savo reputaciją. (Kažkur labai girdėta, ar ne? :))

Sims Bustin' Out

Sims tęsinyje vėl turėsime struktūrizuotą, misijomis paremtą „geimplėjų" bei 10 naujų karjeros kelių. Be įprastų bus ir ne visai tipiškų darbų: mafijozo, išprotėjusio mokslininko ir madų aukos. *Bustin' Out* leis simsams išlįsti iš namų ir važinėtis motoroleriu, mašina, apsilankyti šokiuose, meno galerijoje. Taip pat bus begalė paslėptų objektų, misijų ir išvaizdų.

James Bond 007: Everything or Nothing

Šį Bondo žaidimą žaisite ne pirmojo, o trečiojo asmens perspektyva. Matyt, kūrėjai perskaitė VA rašytą pastabą apie nelogišką brangios Pyrso išvaizdos pirkimą *FPS* žaidimui, tad dabar visada matysime tikrąjį Bondą :). Kovojant su priešais teks dažnai naudoti slaptumą ir gudrybes, netgi aplinkos daiktus pasitelkti į pagalbą. Legendinis Q suteiks naujų daikčiukų, valdysite tankus, sraigtasparnius ir kitas transporto priemones. Žodžiu, būsite tikras Bondas ir dar matysite save!



The Fast and The Furiuos

Vos tik pasirodė filmas 2 Fast 2 Furious, Vivendi Universal paskelbė išleisianti The Fast and the Furious PS2 platformai ir nepamelavo — pirmieji vaizdai, pateikti E3 metu, žada tikrai smagias ir rimtas gatvių lenktynes.

Los Andželo gatvės yra mūšio laukas, kur žaidėjai turės įrodyti, kad yra verti gatvių lenktynininko vardo ir pasitikėjimo. Didžiausias prizas čia — patikimumas. Sėkmingai vykdydami daugiau nei 80 misijų, uždirbsite pinigų ir kelsite žaidėjo reputaciją.

Žaidėjai dalyvaus įprastuose miesto „draguose", gatvių ir uždarų trasų lenktynėse. Kitaip nei kituose lenktynių žaidimuose, visas veiksmas vyks viename mieste — Los Andžele. Nors tai ir skamba blankiai, tačiau neskubėkite neigiamai vertinti tokio sprendimo. Kūrėjų manymu, yra lengviau tikroviškai atvaizduoti vieną miestą su visomis jo aplinkomis, nei daugelį vietovių. Tikėkimės, jiems tai ir pavyks.

The Fast and the Furious rasime daugiau nei 20 licencijuotų automobilių iš tokių gamintojų kaip Mitsubishi, Mazda, Toyota, Nissan ir kitų populiarių „Furious" mašinų. Žaidime galėsime pasivažinėti tiek pirmajame, tiek antrajame filme pasirodančiais automobiliais.

Universal žada, kad žaidėjai turės visišką laisvę nustatant žaidimo parametrus. Be to, žaidime bus naudojama galybė licencijuotų sportinių detalių: stabdžiai, duslintuvai, varikliai, galėsite įsidėti net dviem šimtais arklio jėgų automobilio galingumą padidinantį NOS'ą. Iš išorės automobilį gražinsite spoileriais, oro aušintuvais, važiuoklės šviesomis ir kitais šauniai atrodančiais dalykais. Žodžiu, susikursite savo „dešimties sekundžių automobilį".

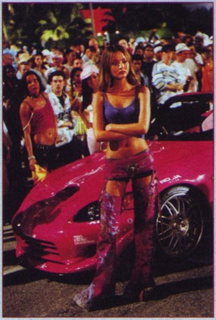
„Pogrindinių gatvių lenktynių pasaulis atgis sekančios kartos spec. efektuose, kurie suteiks pumpuojančio adrenalino ir visiškai įtraukiantį greičio pojūtį", — tikino Lukas Vanhalas, Vivendi Universal Games Š.Amerikos padalinio prezidentas. „The Fast and the Furious žaidimas sugaus lenktynių jaudulį ir sužavės filmo gerbėjus, gatvių lenktynių aistruolius ir kietų lenktynių žaidimų mėgėjus."

Tikėkimės, kad jis teisus, mat žaidimui teks ne tik patikti žaidėjams, bet ir varžytis su rimtu konkurentu — Need for Speed Underground. Taigi ruoškite savo ratus, nes trasos jau paruoštos.

VA Kinas

2 Fast 2 Furiuos

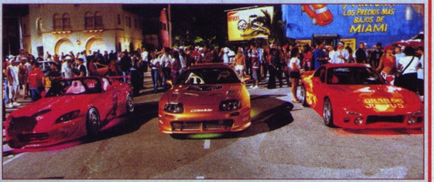
Anksčiau nei pasirodys *The Fast and the Furious* žaidimas, pamatysime antrąjį „Greiti ir įsiutę“ beprotiškų lenktynių filmą skambiu, tik neseniai patvirtintu pavadinimu *2 Fast 2 Furiuos*.



Filme matysime sugrįžusį Brainą Okonorą (*Paul Walker*), tik dabar jo dalia kur kas sunkesnė. Vienos operacijos Los Andžele metu jis susimovė ir išsidavė, kad yra slaptasis agentas, ir prarado savo policininko ženklelį. Dabar viskas vyksta kitame mieste, Majamyje, kur federalai niekaip negali sugauti Karterio Veronės. Veronė, naudodamasis savo importo/eksporto verslo priedanga, plauna pinigus. Federalai, žinoma, nieko negali įrodyti, o vienintelis jų „kabliukas“ — Veronės ryšiai su gatvių lenktynių organizatoriais. Taigi į darbą vėl kviečiamas lenktynių meistras Brainas. Šį kartą jis dirbs ne vienas — jam padės senas draugas, buvęs kalinys Romanas Pyrsas. Visa ši istorija, žinoma, neapsieina ir be merginos — slaptosios agentės Monikos Fuentes. Visai šauni kompanija. Pridėkite dar nežmoniškai „užtiunintas“ žvėriškas mašinas, pasiutusį greitį, „vežantį“ garso takelį ir turėsite puikų filmą.

Deja, filme neišvysime Toreto (*Vin Diesel*). Aktorius nusprendė nesifilmuoti tęsinyje, pakomentavęs taip: „Mano nuomone, šis filmas netinka frančizei kurti. Taip, aš daug iš jo uždirbau, bet mano nuomone jam nereikia tęsinio. Pirmasis filmas pristatė tam tikrą subkultūrą. Nemanau, kad galite dar kartą kažką pristatyti. Laimei, aš dabar turiu pasirinkimą.“ Žinome, be Toreto *2 Fast 2 Furious* praras dalį žavesio, tačiau jį turėtų kompensuoti svarbiausi filmo „herojai“ — automobiliai. Mūsų dėmesiui šį kartą pilnu pajėgumu lakstys *Mitsubishi Evo*, *Mitsubishi Spider*, *Honda S2000*, *Dodge Challenger* ir kiti keturračiai azoto mišiniu kvėpuojantys „žvėrys“. Smagiausia, kad tuos pačius automobilius vėliau išbandysime ir žaidime.

Neaišku, ar filmui „Greiti ir Įsiutę 2“ pavyks parodyti kažką supernaujo ir ypatingo bei visus prisėdusius prie vairo užkrėsti noru iki galo nuspausti akceleratoriaus pedalą. Sprendžiant iš filmo treilerio, mūsų laukia nemažai stulbinančių efektų, įtemptų lenktynių, meilės scenų ir panašių filmo „prekiniais ženklais“ tapusių elementų. Aiškų viena — „dragai“ vėl taps kultu. Ir ne tik kine, bet ir žaidimuose.



Cold Winter

Šiame *FPS* žaidime valdysite slaptą britų agentą, pagrobtą bandant įsiskverbti į komunistinės Kinijos priešų teritoriją. Britų vyriausybė neigia jūsų egzistavimą, o jus išgelbėja paslaptingas Honkongo agentas ir įtraukia į nuotykius aplink pasaulį. Priešų DI bus labai sudėtingas: jie ieškos priedangos ir veiks grupėmis. Žaidime bus tikrovikas fizikos modelis, priklausanti nuo kūno dalies žala, „skudurinės lėlės“ fizika.

Crash Nitro Kart

Tai žaidimų talismanų kartų lenktynių žaidimas, kuris seka klasikinio *Crash Team Racing* pėdomis. Krešą pagrobia piktasis imperatorius Velo ir priverčia jį lenktyniauti savo koliziejuje. Nuo lenktynių pabaigos, žinoma, priklauso žemės likimas. Keturiuose žaidimo pasauliuose rasite 17 trasų. Teks važinėtis po džiungles, ugnikalnį, futuristinį miestą ir kosminę stotį.

Fallout: Brotherhood of Steel

Čia valdysite vieną iš trijų veikėjų ir bandysite išsikovoti vietą tarp žmonių brolijos, bandančios atstatyti tvarką postapokaliptiniame pasaulyje, matytame *PC* žaidimuose. Kovosite su plėšikais ir radioaktyviais mutantais, atsiradusiais po atominės katastrofos. Žaidimo struktūra labai primins *Baldur's Gate: Dark Alliance*. Žaidimas susidės iš lygių serijos. Kovodami naudosite tiek artimos, tiek tolimos kovos ginklus. Žaidime bus patirties sistema, suteiksianti įgūdžių taškus, kurie bus naudojami kelti veikėjo charakteristikoms.

MGS 3: Snake Eater

Kai Hideo Kojima keliavo po Europą 1999–aisiais, lydėdamas Metal Gear Solid europinį pasirodymą, vienas žurnalistas paklausė: „Ką kursite toliau?". Hideo Kojima atsakė: „Aš sukursiu tai, ko trokšta vartotojai tai konsolei, kurios vartotojai trokšta". E3 2003 metu šis pažadas buvo ištesėtas. Hideo Kojima ir jo burtininkų komanda iš Konami nutraukė uždangą nuo vienos populiariausių visų laikų videožaidimų serijos, atsakydamas į klausimą, mestą erzinančiame kompanijos interneto svetainės paveikslėlyje: „Išalkai gyvačių?". Metal Gear Solid 3: Snake Eater pagaliau pasirodo!

Pavadinimas Snake Eater kyla iš įvairių šaltinių. Jis atskleidžia ir tiesioginę MGS geimplėjaus savybę, ir karinį akronimą, aprašantį kario požiūrį. Matyt, „Gyvačių Valgytojas" yra terminas, apibūdinantis amerikiečių komandosus. Prieš tarnaudamas Fox–Hound (MGS 1) Solid Sneikas buvo vienas iš tų, kuriuos vadino Gyvačių Valgytojais, įgudusiais kovoti džiunglėse ir įsiskverbti į priešų teritorijas. Dabar Sneikas sugrįžta į išlikimo džiunglėse laikus ir kovos tamsiuose Rusijos miškuose.

Pristatomasis MGS 3 treileris sukėlė daugybę klausimų. Nors daugelis gali manyti, kad šis žaidimas — tai pirmųjų dviejų priešistorė, bet taip net negalėjo būti. Pirma, Solid Sneikas negalėjo gimti anksčiau, nei apie 1970–uosius, be to, treileryje demonstruojama tiek sena, tiek nauja technologija. Hideo Kojima, kaip ir pridera, prisiekė nieko neatskleisti apie MGS 3 istoriją iki pat šių metų pabaigos, ar net kitų pradžios.

Pats MGS 3 „geimplėjus" ir toliau žavi. Sneikas sugeba įvairiais būdais įsiskverbti į priešų teritoriją. Veiksmas vyksta naujoje ir puikiai detalizuotoje džiunglių aplinkoje. MGS 2 variklis buvo pertvarkytas iš pagrindų, kad sugebėtų atvaizduoti įvairius žemės lygius, galybę aplinkos augalų ir naujus Sneiko judesius.

Įdomiausias naujas „geimplėjaus" bruožas — laukinių žvėrių medžioklė. Taip, norėdamas išgyventi Sneikas turės medžioti gyvūnus — nuo didžiulių žuvų iki gyvačių. Ilgainiui Sneikas pradės suprasti skirtingų gyvūnų skonius ir kuo daugiau valgys jam patinkančius žvėris, tuo geresnė bus sveikata.

Sneikas taip pat turės naudoti skirtingas maskuotės formas, kad atitiktų aplinką. Jis dėvės kariniu drabužiu, dažysis veidą ir taip slapstysis nuo dar nežinomo priešo. Jei dėvėsite netinkamą kamufliažą, būsite sugautas akimirksniu. Aplinka taip pat kis realiu laiku (diena keis naktį), tad aprangą reikės priderinti prie apšvietimo. Teks pakovoti ir su gamta: lietus ir vėjas kils pačiais netinkamiausiais momentais.

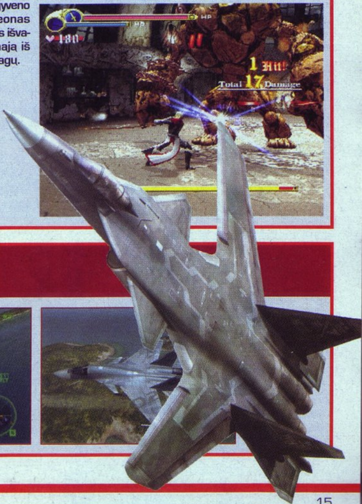
Išvysime Sneiką ir plaukiojantį po vandeniu, ir šaudantį naudojant vieną ranką. Ginklui laikyti žaidime dažnai pasitarnaus tik viena ranka, nes kitos pagalba reikės plaukti ar laikytis už medžio šakos. Tokie papildomi judesiai bus tikrai reikalingi ir padės išsigelbėti iš pavojingų situacijų, tokių kaip kovinių šunų puolimas, kurie sugeba užuosti ir surasti Sneiko slėptuvę. Žaidime ypač akcentuojamas išlikimas žiaurioje aplinkoje. Žinoma, slaptumas čia svarbus kaip ir visada, tačiau dabar Sneikui teks rūpintis ne tik savo slaptumu, bet ir gera sveikata.

Bloody Roar 4

Žaidime valdysite vieną iš 17 veikėjų, kurie gali transformuotis į galingus monstrus. Bus devynios interaktyvios scenos, kuriose kausitės, bei devyni žaidimo režimai. Žaidimas pristatys kelias serijai naujas savybes, kurių viena — galimybė susiderinti kovotojus vystymo režime. Kovodami uždirbsite galimybių taškus, už kuriuos tobulinsite veikėjo statistikas ar net įgysite priešininko judesių.

Castelvania: Lament of Innocence

Naujame žaidime *Castelvania* grąžina 3D aplinką ir veikėjus nuo *Legacy of Darkness Nintendo 64* laikų. *Lament of Innocence* bus „originalioji" ilgos *Konami* serijos įžanga — matysime naują veikėją kitame amžiuje. Veiksmas vyks XI amžiuje, kuomet gyveno narsus karys Leonas Belmontas, siekęs išvaduoti savo mylimąją iš piktos pabaisos nagų.



AirForce Delta Strike

Trečiajame oro kovų serijos žaidime rasite 20 pilotų su unikaliomis savybėmis. Žaidimo istorija skirsis kiekvienam pilotui. Keliausite per 60 žaidimo lygių, o misijas teks vykdyti tiek Žemėje, tiek kosmose. Žaidime bus daugiau kaip 100 originalių lėktuvų nuo II-ojo Pasaulinio karo iki Viko Vaiperio iš *Gradius* serijos.

Gran Turismo 4

Ketvirtasis geriausias visų laikų lenktynių žaidimas Gran Turismo — jau antrą kartą PS2 sistemoje. Daugiau laisvės, daugiau galimybių. Tikrovė artėja.

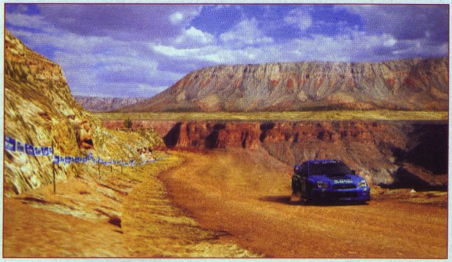
Didžiausias pastebimas skirtumas tarp Gran Turismo 3 ir Gran Turismo 4, žinoma, yra grafika. Rodos, Polyphony Digital nemažai padirbėjo didindama trasų detališkumą ir neprarado puikios modelių kokybės. Pavyzdžiui, Niujorko trasoje išvysime visiškai pertvarkytą Times Square aikštę su MTV ofisais ir šviečiančiais reklaminiais skydais. Parduotuvių langai atspindi vaizdus, o mažesni objektai ant trasos meta šešėlius. Automobilių modeliai atrodo taip pat puikiai, kaip ir Gran Turismo 3. Truputį patobulinti atspindžiai, pridedant tikroviškumo, bet iš esmės automobiliai tokie patys.

Naujame GT mechanika šiek tiek pakeista. Žaidimo vairavimo variklis geresnis nei anksčiau, tačiau valdymas ne toks sudėtingas. Žaidimo naujokai taip lengvai nebeišlėks iš trasos lenktyniaudami tiesiosiomis.

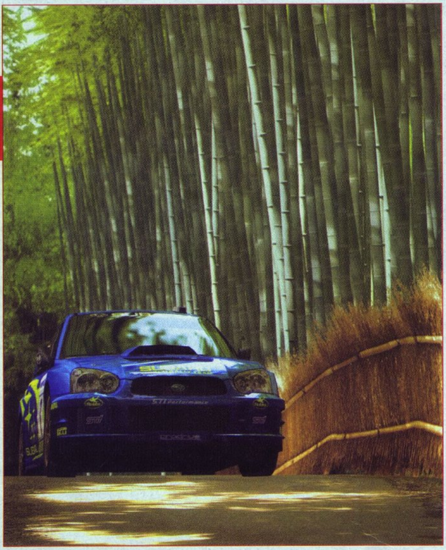
Kūrėjai žada pateikti sportinių automobilių vairavimo treniruočių režimą. Jei esate susipažinę su Gran Turismo vairavimo mechanika, pastebėsite, kad stabdymas ir posūkiai bus dar labiau susiję vienas su kitu ir reikalaus tikslaus laiko apskaičiavimo ir taktikos, norint efektyviausiai įveikti posūkius.

Kūrėjai oficialiai paskelbė, kad į GT 4 nori sudėti apie 500 automobilių modelių — labai artimą skaičių antrajai GT serijai. Automobilių lenktynes siekiama atkurti iki pat ankstyvųjų dienų, todėl bus labiau akcentuojami istoriškai reikšmingi ir reti automobiliai. Vienais galėsime pasivažinėti, kitais džiaugsimės muziejaus ekspozicijoje. Kiek toli nusikelsime į praeitį, dar neaišku, tačiau tikrai išvysime trečiojo dešimtmečio sportinius automobilius. Žaidime rasime tokių įdomių modelių kaip Pontiac Vibe GT, Pontiac GXP, Lancer Evolution VIII, Alpine Renault 1600S, Isuzu 117 Coupe, Plymouth 'cuda 440-6, Alfa Romeo Giulia Sprint GTA, klasikinį Nissan Fairlady 240ZG ir kitus. Automobiliai labai įvairūs: rasime Le Mans, ralio, koncepcinių modelių, europietiškų ir japoniškų sportinių mašinų, žymių keistuolių, Cappucino (kurio neįmanoma priskirti nei vienai kategorijai) ir „raumeningų" amerikietiškų aparatų. Be to, iš GT 4 niekur nedings ir formulės stiliaus bolidai.

Polyphony Digital direktorius Kazunori Yamauchi prižadėjo smarkiai patobulinti vairuotojų DI ir teigė, kad kompiuterio valdomi automobiliai elgsis labiau „žmogiškai", pavyzdžiui, bandys išvengti jūsų, o ne trenktis tiesiai į automobilį. Parodos metu žaidime to dar nebuvo, tačiau pažadėta, kad pilnoje versijoje viskas veiks.



Gran Turismo 4 išties turės ką pasiūlyti. Daugiau automobilių (sugrįžta seni geri modeliai), daugiau trasų, pažadėtas patobulintas „tiuningo" režimas, atspindintis paskutinę madą, padidintos automobilių galimybės. Turbūt pakankamai priežasčių nekantriai laukti ketvirtojo GT pasirodymo.



Downhill Domination

Žaidimas žada kalnų dviračių nusileidimo sportui padaryti tą patį, ką *EA SSX* padarė snieglenčių žanrui. Lenktyniausite 27 skirtingose trasose, ant 9 kalnų, lėkdami didesniu nei 100 km/h greičiu. Galėsite stumdyti ir spardyti priešininkus, mėtyti į juos vandens butelius, atlikti daugiau kaip 30 skirtingų triukų. Už triukus gausite taškus, kuriuos galėsite panaudoti dviračio tobulinimui.

Arc the Lad: Twilight of the Spirits

Sony perkels į *PS2* vieną didžiausių *PlayStation RPG* serijų. Žaidimo siužetas pasakos apie dviejų nuo gimimo atskirtų brolių Darko ir Khargo likimus. Broliai siekia grąžinti pasauliui ramybę rinkdami didžiuosius dvasių akmenis. Žaidimo eigoje galėsite valdyti 14 veikėjų, kurių kiekvienas turės unikalias savybes ir atakas.

Neopets: the Darkest Faerie (PSone)

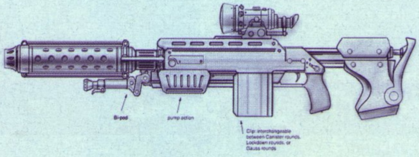
Įkvėptas virtualių gyvūnėlių interneto svetainės neopets.com, PlayStation žaidimas įmes žaidėją į Neopia šalį, kur su vietos gyventojais teks išsiaiškinti paslaptį ir nugalėti *Darkest Faerie*. Keliaudami susidursite su draugiškais neopets, kovosite su piktaisiais gyvūnėliais, rankiosite retus daiktus bei žaisite mini žaidimus.

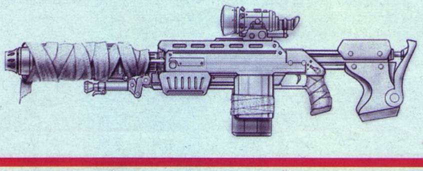
Starcraft Ghost

Drebindama žemę Blizzard išdidžiai žengia į konsolių rinką. Veiksmo ir nuotykių žaidimas Starcraft visatoje žada tapti stulbinančiu startu.

Starcraft: Ghost žaidėjams tenka mirtinos Terran Cy agentės Nova vaidmuo. Dvidešimt metų žiaurių fizinių treniruočių ir psichologinių apmokymų pavertė Novą nesustabdomu špionažo ginklu. Keliaudama siužetinėmis misijomis, Nova turės dalyvauti daugelyje pavojingų įsiskverbimo operacijų ir mirtinų kosminių mūšių. Norint išgyventi, žaidėjams teks priimti protingus taktinius sprendimus, įvaldyti pažangų ginklų arsenalą ir psionines Novos galias. Viena iš psi galių, pavyzdžiui, yra galimybė užsimaskuoti, tapti nematomu ir praslinkti pro priešus. Išskyrus detektorius, niekas kitas jūsų nepastebės, o patys matysite tik permatomus neryškius veikėjo kontūrus. Taip pat galėsite matyti silpnas priešų vietas ir sulėtinti laiką.

C-20A





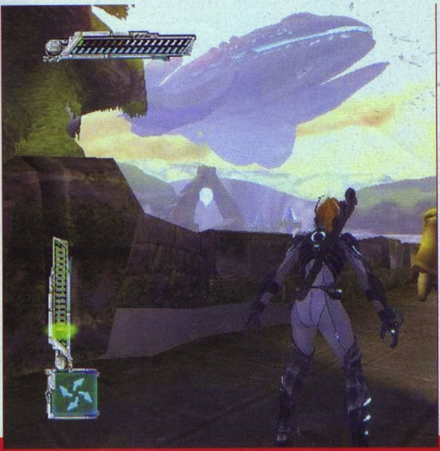
Nova gali atlikti nemažai veiksmų: pasilenkti, ridentis, šokti, sėlinti, nešti negyvus kūnus ir net kabėti žemyn galva ir šaudyti. Tokia veiksmų įvairovė leidžia herojei laisvai sąveikauti su aplinka ir priešais. Pavyzdžiui, ji vienu staigiu šūviu gali pataikyti į priešų veidus jiems net nespėjus užsidengti apsauginiais antveidžiais. Išvydusi ant priešo diržo kabančią granatą, Nova gali šauti į ją ir suteikti priešui ir aplinkai daug daugiau žalos, nei bet kokia paleista kulka. Žaidime tiesiog pilna tokių mažų, bet svarbių detalių.

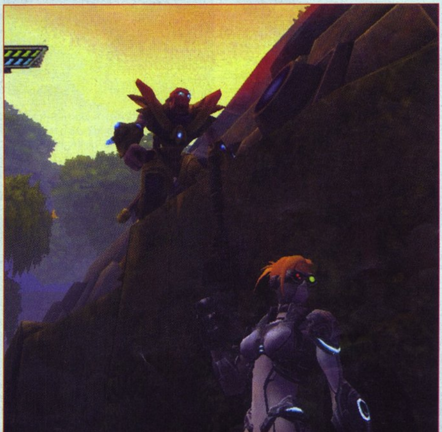
Starcraft: Ghost žaidėjai sulauks ir papildomos pagalbos. Satelitiniai palydovai „išvalys" sensorių parodymus, o taktinės atominės atakos suniokos nenugalimas kliūtis. Be unikalios StarCraft transporto priemonės, važinėsitės dar ir Vulture motociklais su oro pagalvėmis bei Arclite apgulties tankais. Kovai taip pat padės galimybė įsijungti snaiperio režimą ir atakuoti iš modifikuoto Novos C–20 A snaiperio ginklo.

Pamirškite mažučius „pikseliuotus" StarCraft PC vaizdus. StarCraft: Ghost ruošiamas kaip pirmasis 3D stilizuotas naujos kartos Blizzard žaidimas. Atvirą Ghost pasaulį sudarys maždaug 30 misijų, kurios ves jus po tamsius ir šviesius koridorius, rūką, lietų, Psi galios efektus, tikroviškai judančius priešus. StarCraft: Ghost veikėjų modeliai kokybiškai stilizuoti, žaidime bus gausu ypatingų spec. efektų bei įtraukiančių 3D aplinkų. Gili ir paini žaidimo istorija apims visą Blizzard StarCraft visatą, tad Nova keliaus ne tik per naujas, bet ir per daugeliui pažįstamas vietoves, sutikdama jau matytų priešų.

„Mes norime StarCraft visatą atnešti naujai žaidėjų grupei, — teigė Blizzard Entertainment prezidentas Maikas Morhaimas. — Mūsų tikslas yra praplėsti mokslinės fantastikos siužetą, kuris padėjo StarCraft žaidimui tapti sėkmingu, kartu išnaudojant viską, ką siūlo dabartinės konsolių sistemos. Blizzard suteikia puikų šansą jauniems žaidėjams pažinti StarCraft pasaulį ir suprasti, kodėl jis yra toks nepaprastas ir įtraukiantis".

Tad mums belieka tik sulaukti metų pabaigos (arba kitų metų pradžios) ir patiems viskuo įsitikinti.





Blizzard GBA žaidimai

Blizzard kompanija savo verslą pradėjo nuo *SNES* žaidimų. Dabar ji perkelia juos į *GBA* sistemą. Jau pasirodė *Lost Vikings* žaidimas, kuriame valdant tris vikingus, turinčius skirtingas savybes, reikia įveikti kelionę per lygius.

Blizzard ruošiasi į *GBA* perkelti dar du savo klasikinius *SNES* žaidimus: *Rock N' Roll Racing* ir *Blackthrone*. Pirmajame žaidėjai dalyvaus griovimo lenktynėse, kur valdys įvairias ginkluotas mašinas. *Blakthrone* žaidėjai pasiners į *Kyle Blackthrone*, mirtino komandoso nuotykius, kuris ateivių planetoje turi kovoti su mutantais monstrais ir goblinų gaujomis.

AIR STYLE
Belaidis PS2 pultelis

Kaip žinia, E3 parodoje svarbią vietą užima ne tik žaidimai, bet ir įvairi techninė įranga. Vienas iš šių metų parodos favoritų — belaidis *PS2* valdymo pultelis *Fountech AirSTYLE*. *AirSTYLE* sukurtas Japonijoje ir yra pirmasis RF (radijo dažnio) belaidis *PS2* pultelis; taigi daugiau jokių rūpesčių su laidų mazgais nebus. RF technologija pulteliui suteikia ir papildomų savybių. Jis paprastai įjungiamas ir turi visas *Sony Dual Shock 2* ypatybes. Pultelis tinka *PS2*, *PSone* ir *PlayStation* konsolėms. *AirSTYLE* — tai jau trečiosios kartos pultelis, vadinamas 3G RF. Priėmėjas tapo plonas ir kompaktiškas, ant jo neliko jungiklių, mat pultelis susiderina automatiškai. Sumažintas ir galios naudojimas, tad su dviejomis baterijomis ekonominiame režime galima žaisti iki 50 valandų.

AirSTYLE savybės:
- **tinka *PlayStation 2*, *PlayStation* ir *PSone* sistemoms;**
- **naujausia RF belaidė technologija;**
- **daugiau nei 50 valandų nuolatinio žaidimo, naudojamos dvi AA baterijos;**
- **dvi analoginės rankenėlės, du vibracijos motorai;**
- **jautrūs paspaudimui analoginiai veiksmo mygtukai ir rodyklės;**
- **guminiai rankenėlių ir mygtukų paviršiai.**

E3 2003 geležėlės

Naujasis SONY PSX

Sony išleis naują *PlayStation 2* pagrindu sukurtą konsolę su TV ir DVD įrašymo galimybėmis. *SCE* prezidentas Kenas Kutaragi pristatė įtaisą kaip dalį platesnės *SCE* strategijos. Gavusi pavadinimą *PSX*, sistema apjungs dabartines *PS2* žaidimo galimybes su TV tiuneriu, 120 GB talpos kietuoju disku, DVD–RW įrenginiu ir plačiajuosčio interneto technine įranga. Taip *Sony* tikisi sukurti įvairiapusį media įtaisą.

PSX pavadinimas nurodo „pereinamąją" sistemos prigimtį, kurioje sujungtos daugiau nei trijų įtaisų funkcijos. Su *PSX* konsole bus galima žaisti žaidimus, žiūrėti DVD filmus, įrašyti televizijos programas, parsisiųsti medžiagą iš interneto, įrašyti informaciją į CD ir DVD, per *Memory Stick* jungtį žiūrėti nuotraukas ar kitus duomenis, per *USB 2.0* jungtis prijungti kitus išorinius įtaisus.

Ankstyvieji sistemos prototipai, tiksliai neatspindintys galutinio dizaino, yra daug didesni nei paprasta *PS2* konsolė. *PSX* forma labiau primena stereo aparatūros komponentą. Galinėje įtaiso pusėje — namų kino tema: du RCA ir S–Video išėjimai, specialus išėjimas aukšto tikslumo video signalui, kiti standartiniai *PS2* išėjimai ir įėjimai. Stilistinis perėjimas nuo DVD įtaisų ir žaidimų konsolių čia yra tiesiai į sistemą, DVD įdedamas be stalčiuko (kaip CD įtaisai automobilių grotuvuose).

PSX, kaip ir *PS2*, gali būti padėta tiek horizontaliai ant dugno, tiek vertikaliai ant sistemos gale įtaisytų kojyčių. Pastaroji galimybė neatrodo labia įtikinamai, mat iš sistemos galo kyšantys laidai gali neleisti jai normaliai stovėti. Tačiau įmanoma, kad kojytės bus pakankami ilgos arba kūrėjai kitaip išspręs šį praktinį klausimą.

Didesnį susirūpinimą *PSX* kelia kaip potencialus įrankis video ir audio piratavimui. *Sony* planuoja įdiegti naujausią skaitmeninių teisių valdymo apsaugos sistemą. Kenas Kutaragi teigė, kad *Sony* su *PSX* žengia į priekį skaitmeninių teisių valdyme, pristatydama laikinus reikalavimus tose vietose, kur dar nenustatyti pramonės standartai.

Kutaragi nepapasakojo apie galutinį sistemos dizainą ir kainą, tad naujienų dar teks laukti. Tiesa, neilgai — *PSX* Japonijoje turėtų pasirodyti šių metų pabaigoje, o JAV ir Europoje — per pirmą kitų metų pusmetį.

Sony atskleidžia planus apie PSP

Nauja nešiojama žaidimų platforma *PlayStation Portable (PSP)* planuojama išleisti kitų metų pabaigoje. Kompanija siekia suteikti *PlayStation* galimybes platesnei auditorijai, leisdama mėgautis žaidimais ir kitomis pramogomis bet kur ir bet kada. *SCE* seniai laukė, kol galės įsiveržti į nešiojamųjų žaidimų rinką, o naujasis žaisliukas būtent tai ir leis.

Naujosios platformos pagrindas yra *Universal Media Disc* (UMD) — *Sony Group* 6cm optinis diskas (1,8 GB talpos) „kartridže". Optinis diskas turi daug pranašumų, lyginant su pasenusiu šabloniniu ROM „kartridžu": greitesnė gamyba, didesnis talpumas ir mažesnė kaina. Be abejo, bus naudojama naujausia apsaugos technologija PSP turės 480x272 taškų (16:9 formato) TFT LCD monitorių su galine šviesa. Atvaizduojama 3D grafika bus paremta specialiais kreivais paviršiais *NURBS* bei įprastais poligonais. Vaizdo kokybė taip pat bus praturtinta *MPEG 4* standartu, atitinkančiu DVD kokybę su mažesniu duomenų greičiu.

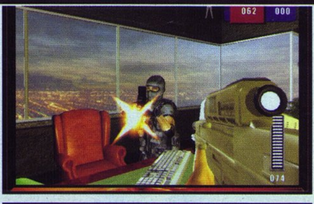
PSP turės *USB 2.0* jungtį tolimesnei plėtrai ir sujungimui su kitais įtaisais: *PSP*, *PlayStation 2* ir kitom sistemom. Taip pat bus speciali *MemoryStick* anga tinklui ir duomenų perdavimui belaidėje aplinkoje.

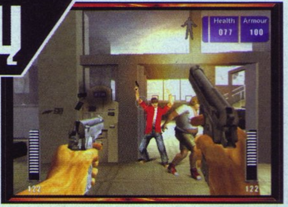
Nuo 2003 rudens *SCEI* pasiūlys *PC* platformoje veikiančius kūrimo įrankius.

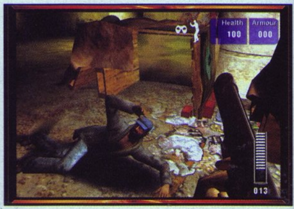
„Kaip *PlayStation* ir *PlayStation 2* padarė revoliuciją elektroninių namų pramogų arenoje, taip ir mes siekiame tapti nauja varomaja jėga nešiojamų žaidimų aikštėje", kalbėjo *Sony Computer Entertainment* prezidentas Ken Kutaragi. „Mes siekiame praplėsti žaidimų galimybes nešiojamojoje pramogų platformoje ir labai džiaugiamės *PSP* galimybėmis ir poveikiu rinkai. Kartu su žaidimais, *PSP* bus galima naudoti ir kitoms pramogų formoms bei „gyvoms" pramogoms tinkle bet kur ir bet kada. Tai XXI amžiaus „walkman"."

PSP Specifikacijos

Ekranas: Plačiaekranis (16:9) TFT LCD su galine šviesa (480 x 272 taškų)
Laikmena: UMD 6 cm optinis ROM diskas su „kartridžu" (1,8 GB)
Vaizdo kodavimas: MPEG4
Grafika: 3D poligonai/NURBS
Garsas: PCM (įmontuoti stereo garsiakalbiai, stereo ausinių išėjimas)
Įvedimas/Išvedimas: USB 2,0; *Memory Stick* anga
Baterija: Pakraunama (ličio jonų)







DIE HARD: VENDETTA

DAR VIENA BLOGA DIENA NESĖKMINGIAUSIAM AMERIKOS POLICININKUI

„Visad smagu išgelbėti žąsiną", — sumurma Džonas Makleinas, šį kartą spręsdamas Los Andželo gaujų problemas. Ir šį kartą mes su juo visikai sutinkame: vienas iš geriausių kino herojų kovos su niekšais ir gelbės to nevertus žmogelius PS2 platformoje.

Turbūt pažįstate „Kietąjį riešutėlį" Džoną Makleiną, kurį taip nepamirštamai suvaidino Briusas Vilisas, tad turėtumėt prisiminti ir jo manieras. Šį kartą herojus labiau „subrendęs", kaip ir visas Die Hard Vendetta žaidimo turinys, tačiau mandagaus elgesio jam dar reikėtų pasimokyti. Nešvankių kalbų čia rasite daugiau, nei visoje Eminemo dainų lyrikoje. Bet ką gi daugiau Džonis gali sakyti, kai jo pagrobtai dukrai gresia mirtinas pavojus? „F**k you Gruber! I'm gonna f**king kill you!" — tai turbūt naujasis žaidimo šaukinys. Prie šios žodžių arkados pridėkite dar kraujo klanus, slow-mo žudynes, kaklus laužančias stealth atakas, ir turėsite pilną „Kietojo riešutėlio" naujų nuotykių paveikslą.

Die Hard: Vendetta yra FPS veiksmo žaidimas, sukurtas pagal žymiąją trilogiją. Žaidime sutiksime nemažai pažįstamų veikėjų, tačiau jų gyvenimai jau bus pasikeitę. Elas Pauelas iš storo policininko tapo dar storesniu policijos šefu, Makleino dukra užaugo ir įsivėlė į Los Andželo nusikaltėlių linksmybes, ją pagrobė Hanso Gruberio sūnus, siekiantis atkeršyti už pavogtus pinigus. Tad žaidimo herojaus tikslas yra aiškus: „Laikykis dukrele, tėvelis ateina!"

Die Hard: Vendetta žada pristatyti nemažai įdomių idėjų. Makleinas be jokio sąžinės graužimo ims įkaitus, kurių pagalba nuginkluos nusikaltėlius (pridėjus vienam iš niekšų ginklą prie galvos, kiti išmes šautuvus), rengsis skirtingais drabužiais bei bendraus su žaidimo veikėjais, kurie suteiks užuominų apie nusikaltėlius. Žinoma, ne kiekvienas išsigąs į jį nutaikyto pistoleto, todėl herojaus elgesys turės būti skirtingas kiekvienoje situacijoje, norint išgauti reikiamą informaciją. O ir prakalbinus „pašnekovus", negalėsit žinoti, ar gauta informacija yra teisinga ir patikima.

Braudamasis per miestą, Džonas galės atlikti nemažai judesių: šokinėti, šliaužti, lipti ir siūbuoti virvėmis, stumdyti objektus, pasilenkti už kampų ir netgi prasisprausti pro siaurus tarpus. Manytume, kad kaip FPS žaidimui tai visai nemažai. Be to, Makleinas galės persijungti į stealth režimą ir vengti priešų arba visus ištaškyti. Pastarajam veiksmui siūlomas 18 ginklų arsenalas. Visi ginklai paprasti ir tikroviški, tačiau daugelį jų bus galima laikyti abiejose rankose, tad laukia galingos dvigubos atakos. Die Hard nebūtų toks įžymus, jei ne gausybė galingų sprogimų, griovimų ir kitokio chaoso.

Priešininkų žaidime nereikėtų nuvertinti. Tik paklausykite, kaip giriasi kūrėjai: „Priešų DI pakeltas į naują lygį. Naudodami galingą stimulais paremtą sistemą, veikėjai reaguoja į juos supančią aplinką: mato ją, girdi, jaučia skausmą ir net karštį! Kiekvienas žaidimo veikėjas turi savo unikalią atmintį ir gali dirbti su kitais komandoje".

Rodos, „Kietasis riešutėlis" nei kiek nepasenо ir yra pasiruošęs mus įmesti į panašią mėsmalę, kurią pergyvenо Die Hard trilogijoje. Na, bet dar pažiūrėsime, kas yra „kiečiausias".

EVIL DEAD A FISTFULL OF BOOMSTICK

SENAS NEMIRĘS BLOGIS

1982–aisiais pasirodė nedidelis nepriklausomos studijos filmas The Evil Dead. Jo istorija buvo labai paprasta: skaitydami Mirusiųjų Knygą (Necronomicon) žmonės prikeldavo mirusiųjų dvasias, kurios apsėsdavo kitus žmones ir versdavo juos žudyti. Vienintelis Ešas sugebėjo išvengti šių skerdynių. Filmas, daugiausiai platinamas „iš rankų į rankas", tapo labai populiarus ir susilaukė dviejų tęsinių. Juo pasinaudojo ir žaidimų rinkos atstovai — Duke Nukem 3D „pasiskolino" geriausias Ešo frazes, na, o dabar Evil Dead persikelia į PS2 platformą.

Evil Dead: A Fistfull of Boomstick sugrąžina Ešą į jo namus Derborne, kurį apsėdo Necronomicon ex Mortis iškviestos dvasios. Dauguma gyventojų, virtę zombiais, toliau vykdo savo misiją, todėl jei nepadėsite likusiems gyviems žmonėms, iš miesto nieko neliks. Taigi teks apeiti ir apžiūrėti visas gatveles ir užkampius, ieškant gyvųjų. Perspėjam iš anksto, kad šis pasivaikščiojimas nebus labai malonus, kadangi už kiekvieno kampo gali tūnoti ištroškę kraugeriai.

A Fistful of Boomstick yra veiksmo ir survival horror mišinys. Apsiginklavęs grandininiu pjūklu ir šratiniu šautuvu Boomstick, Ešas klajoja ir „valo" miestą nuo zombių. Žaidimo eigoje veikėjas ras naujų ginklų bei keliose vietose galės juos patobulinti. Be standartinių, bus galima pasidžiaugti ir unikaliais ginklais, pavyzdžiui, „siurbikliu", kuris įsisiurbia į zombio kūną ir ištraukia iš jo viską, kol kūnas nesuglemba.

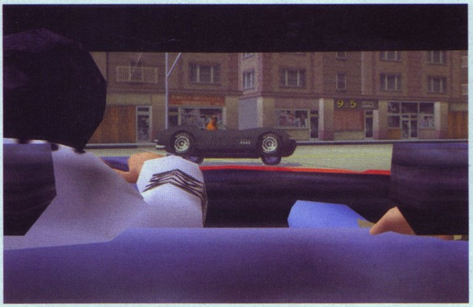
Kaip ir filmuose, Ešas galės atlikti specialius judesius: šaudyti iš už nugaros, virš peties ir kapoti zombius į gabalus. Norėdami palengvinti kovas, kūrėjai pridėjo taikymosi sistemą. Be ginklų, kovose bus galima naudoti ir magiją. Vieni burtai pridės Ešui galios, padidins jo atakos nuotolį, kiti leis užvaldyti zombius.

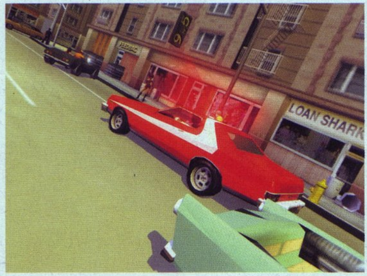
Žaidimas suteikia galimybę keliauti laike, tad ši ypatybė labai pasitarnaus norint daugiau sužinoti apie Derborno gyvenimą (civilinio karo metais, kolonizacijos periode, 7–ajame dešimtmetyje ir ateityje).

Tarp kovų, kaip ir kituose „išlikimo siaubo" žaidimuose, teks tyrinėti aplinką ir rankioti daiktus. Dažniausiai ieškosite raktų tam tikroms durims ar specialių veikėjų, kurie patars, ką daryti toliau, ir padės įveikti žaidimą. Kiekvienoje vietovėje turėsite įvykdyti specialias užduotis, pavyzdžiui, „patikrinti lentpjūvės kiemą" ar „nueiti į televizijos stotį". Užduotys neturėtų būti sunkios, tad žaidimo tempas nesulėtės.

A Fistful of Boomstick naudoja State of Emergency žaidimo variklį. Išvysite nemažai „masinių" scenų, kur Ešui teks kautis su galybe zombių. Žaidimo herojaus balsą įgarsino filme jį vaidinęs aktorius Briusas Kempbelas, tad išgirsime nemažai juodo humoro paskanintų Ešo replikų.

Paskutinis Evil Dead žaidimas Hail to the King nebuvo labai populiarus, tad Fistful of Boomstick teks ištaisyti padėtį ir pasistengti sugrąžinti serijai šlovę. Tikėkimės, jog jam pasiseks.





STARSKY & HUTCH

SENASIS AMERIKIETIŠKAS DUETAS VĖL KARTU

Ar esate pakankamai seni, kad prisimintumėte Starsky & Hutch serialą? Tikriausiai ne, nes jis buvo rodomas anapus „geležinės uždangos“. 1975-aisiais ABC televizijoje pasirodė serialas Starsky & Hutch, kurio raudonasis Ford Torino tapo maniakiškų gaudynių, triukų ir pačių Starsky ir Hutch simboliu. Šou buvo labai populiarus ir dabar Empire Interactive bandys sugrąžinti šią šlovę Starsky & Hutch žaidime.

Starsky & Hutch veiksmas rutuliojasi didžiuliame pramanytame mieste Bay City. Jūsų tyrinėjimams sukurta apie 150 km kelių, kuriais važinėta 1970-aisiais. Žaidimą sudarys trys TV serialai po šešis epizodus. Žaidėjo tikslas — sutraukti kuo daugiau žiūrovų, t.y. kelti laidos reitingus, ir taip „nusigauti“ iki kito serialo. Žiūrovų reitingai keliami kovojant su priešais ir atliekant įvairius triukus: kuo daugiau ir kuo beprotiškesnių kaskadų — tuo „populiaresnis“ bus jūsų žaidimas. Pakeliui pasitaikę sklandantys ženkliukai taip pat padės didinti reitingus, pagreitinti automobilį, sukelti daugiau žalos ir kitaip pastiprinti kovą su priešais. Įvažiavus į policininkų ženkliukus prasidės specialūs įvykiai: šuoliai, sprogimai ir kitos atrakcijos.

Starsky & Hutch — tai nesustojantis vairavimas ir šaudymas. Kai kuriose misijose teks sekti įkaitus ar įtariamuosius, o padarius klaidą (nušovus juos, nusitaikius į policijos automobilius ar bandant suvėžinti pėsčiuosius) smarkiai nukentės žiūrovų reitingų skalė. Žiūrovai nėra baisiai įnoringi, tiesiog jiems patinka seni geri serialo herojai.

Visose misijose be pagrindinio tikslo pakeliui rasime ir papildomų užduočių. Jos nepadės „laimėti“ žaidimo, tačiau turėtų būti gan smagios, pavyzdžiui, peršokti per 20 automobilių vežėjų. Jei žaidėjui pavyks atlikti papildomas užduotis, atsirakins iki trijų specialių TV laidų. Šios laidos — skirtingi žaidimai, kuriuose reikia tik vairuoti, šaudyti ar atlikti triukus.

Kiekviename lygyje yra išmėtyti Huggy (vienas iš serialo veikėjų) žetonai. Suradus juos atsirakins „Laisvo klajojimo“ režimas, kuriame bus galima vykdyti po visą miestą išbarstytas užduotis. Vieno žaidėjo režime teks valdyti abu veikėjus: Starsky, vairuojantį automobilį, ir Hutch, kuris valdo ginklus. Kūrėjai pasistengė, kad valdymas būtų patogus ir nesukeltų rūpesčių. Žaidžiant dviese žaidimas turėtų būti dar įdomesnis: vienas žaidėjas gali vairuoti, o kitas šaudyti.

Vienas iš žaidimo žvaigždžių yra Ford Torino — pagrindinis Starsky & Hutch automobilis. Tačiau pavairuoti gausite ne tik šią mašiną, mat žaidimo eigoje atrakinsite iki 18 automobilių, furgonų ir sunkvežimių. Kai kuriuose epizoduose Starsky ir Hutch dirba slaptai ir gali važinėtis policijos automobiliu ar net duonos išvežiojimo furgonu. Apie patį vairavimą vyriausias kūrėjų Minds Eye dizaineris Benas Everetas atsiliepė taip: „Mes sukūrėme labai aukštą lygių fiziką, žalos diapazonus ir nuostabią miesto DI sistemą, kuria naudosis įtariamųjų automobiliai ir kiti miesto eismo dalyviai. Didžiausia problema buvo sukurti tinkamą žaidimo greičiui ir stiliui automobilių vairavimą. Mes pasistengėme, kad vairavimas iš tiesų primintų galingo 1970-ųjų V8 automobilio vairavimą. Po miesto gatves važinėsite 100 km/h greičiu ir tuo pat metu šaudysite į priešus. Kas gali būti geriau?“

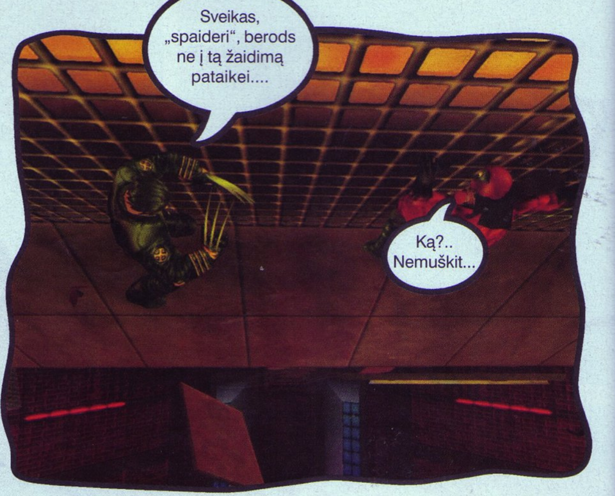
Mėnesio Žaidimas

Vartydamas 5–ąjį VA PlayStation numerį buvau tikras, kad šio mėnesio žaidimu taps Enter the Matrix. Tiek kalbėta, tiek žadėta... Ech... Apmaudu... Juk galėjo... ne, atleiskite, juk turėjo būti geras žaidimas. Tačiau pasirodo, kad broliai Vačiovskiai buvo vieninteliai žaidimo kūrime dalyvavę žmonės, kurie dorai atliko savo darbą. Shiny neištesėjo pažadų, ir tauta jiems to niekada neatleis :-). Tačiau, ko aš čia dabar liūdnas temas klibinu... Pereikime prie esmės. Taigi pabandęs Matricą baisiai nusiminiau, pasijutau apgautas ir jaudinausi, kad šį mėnesį VA PlayStation liks be „Mėnesio žaidimo“ rubrikos. Dėkoju aukštosioms jėgoms, kad tą nevilties akimirką į mano rankas pakliuvo drūtas mutantas, pats gerbiamas ponas Loganas, arba tiesiog Volverinas (*Wolverine*).

Kodėl...

X2: Wolverine's Revenge nėra prizinis žaidimas, įsigalėsiantis topuose porai metų ar pakeisiantis žaidimų istoriją. X2 nėra žaidimas, siūlantis kažką naujo ir nepatirto. X2 nėra žaidimas, kerintis savo išvaizda. Žinau žinau, galvoje jau sukasi klausimas „tai atleiskite, ponai, kodėl apie šį žaidimą kalbama šioje rubrikoje?". Ogi todėl, kad tai tiesiog Geras žaidimas. Paprasčiausias Geras žaidimas iš didžiosios G, ko nepasakyčiau apie Ma... Et, bala nematė.

Jei jau pagyriau X2, manau, laikas trumpai papasakoti, kodėl taip pasielgiau. X2: Wolverine's Revenge — tai žaidimas, kuris labiausiai sužavės PS2 naujokus, t.y. dar nespėjusius sužaisti daugiau kaip dešimt šiai konsolei skirtų veiksmo žaidimų. Kodėl? O todėl, kad pagrindinis žaidimo herojus — charizmatinis, šauniai animuotas ir savimi pasitikintis Loganas, kurį mes visi, be abejo, daugiau ar mažiau pažįstame. Žaidime puikiai vystoma siužetinė linija, o pačius personažus įgarsina aktoriai, žinomi iš filmų apie X žmones. Patrikas Stiuartas (Profesorius Ksavieras) ir Markas Hamilas (Loganas arba Volverinas) žaidime dera nuostabiai, o ir savo darbą jie atliko šauniai. Net trisdešimtą kartą klausant tą patį tekstą (o taip nutinka, nes žaidimas gan sudėtingas), neapima noras jį praleisti ar iš viso išjungti.



X2 žaidimas naujokams patiks dar ir todėl, kad savyje apjungia visus pastaruoju metu labai madingus „geimplėjaus" elementus. Mūsų valdomas herojus yra puikus kovotojas, žino nemažą kiekį nuostabiai animuotų ir choreografiškai tobulų kombinacijų, moka slapstytis, turi ypač jautrią regą ir klausą. Be to, Loganas yra puikus humoristas ir retsykiais pralinksmina žaidėją, replikuodamas priešininkų adresu.

X2 pasirodė ir kaip gana sudėtingas žaidimas, kas dabar nutinka ypač retai. Žaidime puikiai dera bosai bei gausu atrakinamų bonusų.

Žaidėjai su stažu gali pamanyti, kad tai eilinis klonas, į kurį įdėta kruopelė The Mark of Kri, sauja Tenchu ir žiupsnelis BloodRayne. Iš dalies tai tiesa. Ir nors žaidime juntamas stiprus kai kurių žaidimų prieskonis (ypač The Mark of Kri), X2: Wolverine's Revenge pasiskolintas idėjas išplečia, puikiai suderina, ištaiso trūkumus ir puikiai sumaišo tarpusavyje.

Mutanto kančios

Loganas, arba tiesiog Volverinas kaip asmenybė žinomas daugeliui. Dar 1974 metais šis vaikinas debiutavo komikse „The Incredible Hulk" ir buvo taip šiltai sutiktas skaitytojų, kad labai greitai tapo savarankišku personažu. Maža to, Volverinas buvo toks sėkmingas herojus, kad mūsų dienomis jis tiesiog nustelbia kitus panašiu metu užgimusius komiksų personažus. Apie tai liudija ir filmai apie X-men, ir neseniai pasirodęs žaidimas. Mano manymu, taip atsitiko todėl, kad Volverinas ne tik labai charizmatinis pilietis (žinoma, ši savybė labiau žavi merginas :-)), bet ir potencialus šunsnukis, stojęs gėrio pusėn. Jame akivaizdžiai matosi blogio šaknys, o šiuolaikinės drapanos (odinė striukė, aptemti džinsai ir įmantri šukuosena) dar labiau sutvirtina kieto vaikino įvaizdį. Nematau jokių priežasčių, kodėl toks personažas turėtų skųstis dėmesio stoka — juk jis sukurtas būti superdidvyriu.

Dabar keli žodžiai apie siužetą. Mūsų herojus keliauja į praeitį ir atskleidžia vadinamąjį „prarastą epizodą". Žaidime pasakojama apie laikus, kai suveikia Logano „failsafe" mechanizmas, kuomet mutantui sušvirkščiami sulėtinto veikimo nuodai. Kai mutantas tampa nekontroliuojamas, jį kūrę mokslininkai aktyvuoja nuodus, ir po kažkurio laiko mutantas paprasčiausiai miršta. Šios naujienos, be abejo, labai nuliūdina Loganą, tad jis prašo mūsų padėti sugrįžti į Weapon X laboratoriją ir atrasti priešnuodžius. Likęs gyventi laikas tiksi atbuline tvarka (apie jį mums primena kartas nuo karto ekrano viršuje atsiradęs laikrodukas), o nežmoniškosios Volvio galimybės ima slopti, silpsta jo regėjimas, galimybė gydytis ir kitos funkcijos.

Gera sistema...

Daugelis mūsų (įskaitant ir mane) iš Wolverine's Revenge, ko gero, tikėjomės kažko labai brutalaus ir labai kovingo, tad galutinis produktas šiek tiek suglumino. Buvęs banditas ir talentingas mušeika Loganas brutalią jėgą nustumia į paskutinį planą, o žudymą ir niokojimą iškeičia į slaptumą ir subtilumą. Žaidėjo rankos atrištos pačiam rinktis kovos taktiką, tačiau esame vis tik priversti naudoti slaptumą, nes tik taip mūsų personažas gali tobulėti ir siekti pergalių.

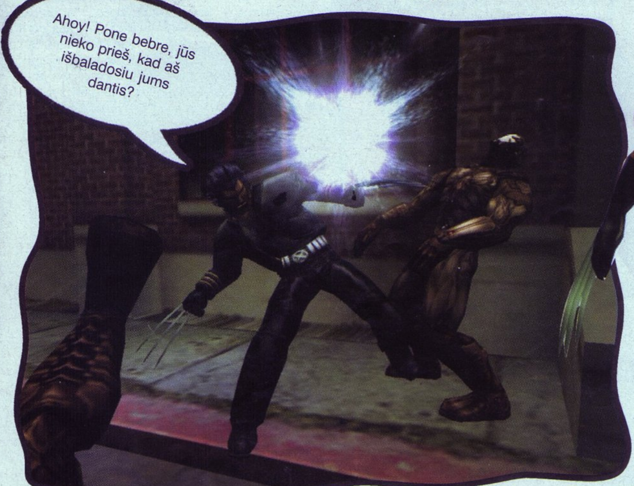
Pradėję žaidimą, mokame kelis standartinius veiksmus: duoti į galvą ranka arba įspirti, kelis sudėtingus, bet ne itin veiksmingus suktukus, bei esame išlavinę pirmąjį „Strike" lygį. Būtent straikai yra visas žaidimo kovų žavesys: kovos metu, priklausomai nuo priešų išsidėstymo ekrane, sužiba „strike" mygtukas, tad belieka skubiai spustelti apskritimą ir grožėtis puikiai animuota judesių seka. Reikia pagirti kūrėjus už teisingą kameros darbą, kuri visuomet pasirūpina, kad atliekami judesiai žaidėjui būtų parodyti geriausiu kampu.

Pradžioje mokame kelias straikų kombinacijas, kurios atliekamos spaudžiant tą patį mygtuką, tačiau jų išvaizda kinta priklausomai nuo priešininkų kiekio bei jų išsidėstymo apie Loganą. Čia ir susiduriam su slaptumo problema. Loganas turi keturis straikų lygmenis, bet žaidimo pradžioje atrakinamas tik vienas. Norint pasiekti sekantį straiko lygį, privalome sunkiai lenkti nugaras kaupdami taškus, kurių dosniausios dozės paskiriamos už stealth stiliumi nugnybtus priešus. Argi ne niekšybė? Ir taip, ir ne. Pirma, žaidėjui nedraudžiama naudotis standartiniais smūgiais, be to, atviros kovos (kai stealth smūgio neįmanoma panaudoti dėl sukelto visuotinio aliarmo) laukia mūsų beveik kiekvieno lygio pabaigoje. Antra, stealth taktika šiame žaidime suveikia kaip kuo puikiausia vakcina nuo monotonijos, kuri kiltų naudojant vis tą pačią taktiką: smūgis ranka, smūgis koja, strike, smūgis ranka, smūgis koja, strike, ir taip iki begalybės. Trečia, žaidėjui sudarytos puikios sąlygos išnaudoti visus Logano sugebėjimus, t.y. matyti praėjusio žmogaus pėdsakus ir užuosti jo kvapą (sprendžiant iš to, kaip kvapas pavaizduotas, mūsų priešai nesilanko duše, o kojinių skalbimas jiems toks pat svetimas, kaip mums senovės inkų kalba). Taigi kūrėjų taktika man visiškai suprantama — švaistykitės kumščiais kiek širdis geidžia, atlikinėkite kvapą gniaužiančius straikus, tačiau kai tai pabos, malonėkite pašniukštinėti ir atrakinti naujų kombinacijų, taip patirdami visiškai kitą žaidimo kokybę. Bravo!

...ir tai, kas ją žaloja

Žaidimas turi du pagrindinius trūkumus. Pirmasis labai erzina: mūsų superžmogus negali naudotis jokiais priešų numestais ginklais. Ši savybė ne tik erzina, bet ir griauna dalį „geimplėjaus", apribodama žaidėjo galimybes ir galimus džiaugsmus. Antrasis trūkumas — tai visiškai niekam tikęs priešo DI. Didžioji dalis sargybinių surikiuota taip, kad mes galėtume juos tyliai pašalinti. Dažniausiai jie stovi ir net nedrįsta žvalgytis arba vaikšto labai jau lengvai įsimintinais maršrutais. Tiesa, kylant sudėtingumo lygiui niekšeliai ima akylai stebėti vieni kitus, tad norint naudoti stealth taktiką tenka pasukti galvą. Dalis žaidimo kokybės išgaruoja stojus į artimą kovą, nes čia DI valdomi priešai stengiasi laikytis padoraus atstumo ir nesąžiningai bado mus mažai žalojančiomis kulkomis. Kulkų daroma žala juokinga, bet ji trukdo judėti ir išlaikyti kovos ritmą. Antra vertus ginklai iš priešo rankų išmušami gan paprastai, ir vargšeliams lieka tik pasikliauti savo kumščiais ir kojomis. Užverda smagumynas. Priešininkai puola Loganą keliese, tačiau priartėję pakankamai, kad galėtų smūgiuoti, jie staiga pamiršta, ko mes čia susirinkom, ir ima sukti ratus, prisispaudę prie Logano kaip įmanoma arčiau. Tokių keistų veiksmų pasekmės yra kelios. Jei šalia mūsų yra vienas ar du veikėjai, mes itin paprastai ir be didesnio malonumo išmušam jiems dantis, nes apie gynybą DI nėra girdėję. O jei jau apsupa trys ir daugiau priešų, Loganas taip suspaudžiamas, kad išgaruoja galimybė smūgiuoti arba atlikti straikus, o priešai ima smūgiuoti ir mėtyti Loganą it kamuoliuką. Žodžiu, DI veikia pagal labai paprastą schemą, metančią tik vieną iššūkį — nesileisti įspraudžiamam į kampą ar būti apsuptam.

Kovos su bosais gan panašios. Dažniausiai bosai turi tam tikrą kombinacijų seką, kurią būtina išmokti norint išlikti gyvam. Išstudijavę boso judesius, turim atrasti bosą žalojančius objektus ir tuomet jau kibti prie darbo. X2 žai-



dime bosai dera puikiai ir reikalingi kaip grynas oras, mat kovos su jais — tai tarsi atskiras silpnų vietų ieškojimo ir smegenų krutinimo mini žaidimai.

Artimas–atviras kovas galim drąsiai vadinti gamybiniu broku, nepriklausomai nuo to, ar kūrėjai jį padarė, norėdami dar labiau įsukti mus į stealth režimą, ar tiesiog todėl, kad tingėjo ar nesugebėjo visko atlikti iki galo gerai. Turbūt tai ir yra vienintelis minusas, smūgiuojantis žaidimo vertinimui, mat visi kiti neatitikimai, pavyzdžiui, lygių dizainas, gausiai atperkami teigiamais žaidimo bruožais.

Kad galėčiau baigti kalbą apie kovas, privalau paminėti kelias išties puikiai žaidime įgyvendintas idėjas. Turbūt pastebėjote, kad pastaruoju metu vaistinėlės ėmė paslaptingai dingti iš videožaidimų. Kūrėjų (ir ne tik jų) nuomone, tai suteikia žaidimui dar daugiau realizmo, ir, reikia pripažinti, tai veikia. X2 žaidime vaistinėlės neišnyko, tačiau jų kiekis skaudžiai mažas. Gerai dar, kad Logano organizme yra automatinis sveikatos atstatymo mechanizmas, kuris veikia tuo metu, kai Volverino peiliai ilsisi sukišti į rankas. Taigi žaidėjas vėl gali rinktis: arba kovoti su ištrauktais peiliais ir taip žudyti priešus, atlikęs vos porą smūgių, arba kankinančiai ilgai talžyti kumščiais ir tikėtis, kad veikiantis gydymo mechanizmas kompensuos patiriamus nuostolius. Abu kovos būdai labai puikiai dera žaidime kylančioms situacijoms, tad protingai jais naudojantis galima pasipelnyti taupant žaidimui skirtą laiką ir kaupiant gyvybiškai svarbius taškus.

Kitas gan malonus kovų aspektas — kartas nuo karto Loganą užplūstantis įniršis Feral Rage. Feral Rage stulpelis gan greitai pildosi mušant įvairius niekšelius, o kai pastarieji ima talžyti patį herojų, stulpelis pildosi dar greičiau. Tuo metu, kai niekas nieko nemuša, stulpelis ima mažėti. Taigi užpildę Feral Rage stulpelį, kartu su Loganu patenkame į jo pykčio karaliją, ir tada bet koks smūgis žaibiškai išverčia iš klumpių net patį stipriausią niekšą. Tiesa, tokiomis akimirkomis priešų daroma žala taip pat būna šiek tiek didesnė.

Šis įniršis primena daugeliui jau žinomą seksualiosios Rayne Blood Rage funkciją, tačiau skirtingai nei Rayne, Loganas negali kontroliuoti savo siautulio, tad atėjus laikui Feral Rage pradeda veikti nepriklausomai nuo mūsų norų. Iš dalies ši mintis man patiko, nes nors Feral Rage ir griauna iš anksto nusibrėžtą taškų rinkimo strategiją (nepaliekama jokių vilčių straikų atlikimui), tačiau tai dar vienas netikėtumo faktorius žaidime, kuriuos aš apskritai dievinu.

Tiek apie kovas, o dabar pakalbėkime apie grafiką...

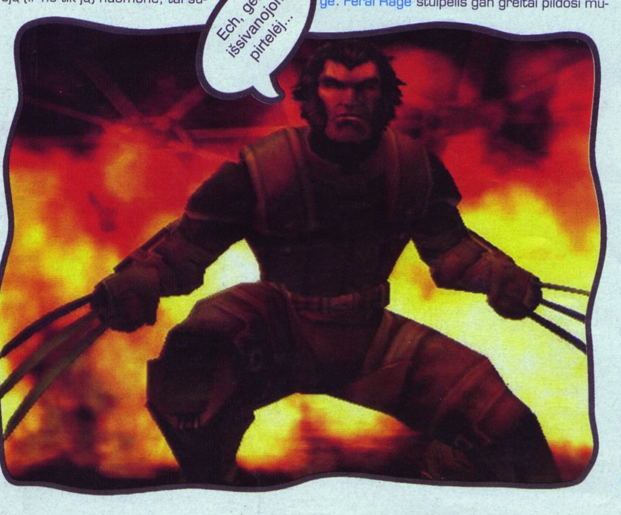
Kas pavogė mano guašą?

Toks klausimas turėtų kilti žaidimo dailininkui, mat visas žaidimas atrodo lyg pieštas paprastu pieštuku — pilkas. Tiesa, spalvų buvimą išduoda personažų išvaizda. Lygių pilkumas išties šiek tiek vargina sielą, tačiau akys gali ilsėtis, kai pro šalį lekia griežti, pilki ir detalūs kraštovaizdžiai, neverčiantys stebeilytis į ekraną ieškant kažkokių paslėptų detalių. Antra vertus pilkas lygių dizainas dera ir prie siužeto. Juk visas veiksmas vyksta X laboratorijoje, kuri iš esmės yra tik milžiniškas betono luitas. Žalias betonas būtų staigmena, o ir nuo realybės nutoltume. Taip ir sėdžiu neapsisprendęs, kurią pusę palaikyti — realizmo ar grožio.

Stebėtina, tačiau visi žaidime sutinkami monstrai (nepriklausomai nuo dydžio ar mutogeno kiekio kraujyje) yra puikiai detalizuoti ir pavydėtinai kruopščiai animuoti. Tekstūros žaidime švariai nupoliruotos ir tvarkingai sudėliotos į vietas. Primityvumo jausmą sukelia tik kartas nuo karto sprogimų žalojamos aplinkos, tačiau tai lyg ir viskas. Persijungę į mutanto juslių režimą pastebime, kad grafikos aspektu tai tikrai nėra šedevras, tačiau praktiškas funkcijos panaudojimas atliktas puikiai. Pasitelkus mutanto jusles, vaizdas mums pateikiamas juodai bronzinėmis spalvomis, kas tikrai nėra gražu, tačiau tokiam fone puikiai matosi priešų palikti baltai raudoni pėdsakai ar nuo jų sklindanti salotinė kojinių smarvės juosta.

Grįžtant prie animacijos, vėl norisi prisiminti straikus ir jų apipavidalinimą. Logano judesiai bei jo sąveika su priešais išties verti aukščiausio apdovanojimo, tačiau kad tuo patikėti, reikia pamatyti... Nuodėmė būtų nepaminėti ir Logano sąveikos su mūsų analogine rankenėle, kuri kontroliuoja ėjimą. Judindami analoginę rankenėlę mes verčiame Loganą judėti, tačiau jis juda tik tokiu greičiu, kaip mes spaudžiame rankenėlę. Keisčiausia, kad nėra jokių šuolių tarp judėjimo greičių (o jie yra beveik visuose žaidimuose), jokių animacijos spragų, jokių trūkčiojimų. Tad gerą pusvalandį smaginausi vien tik judindamas Loganą pirmyn ir atgal ir grožėdamasis jo judesių tobulumu. Pagarba animatoriams.

Pabaigai paminėsiu, kad patys žaidimo lygiai gana painūs ir išties milžiniški (kas pastarosiomis dienomis jau nieko nebestebina). Pasiklysti juose neįmanoma, surasti galutinį tikslą gan paprasta, tačiau lygiuose išslapstyta galybė secret vietelių, kurias verta aplankyti.



Tiesiog garsas

Jau paminėjau puikų Logano ir „balso už kadro“ įgarsinimą. Tiesą pasakius, tai vienas geriausių ir kokybiškiausių įgarsinimų, kuriuos esu girdėjęs (o per savo amželį girdėjau tikrai nemažai).

Kalbant apie muziką ar specialiuosius efektus, nieko ypatingo, deja, nepastebėjau. Nors kodėl „deja“? Juk jei nieko ypatingo nepastebėjau, reiškia, jog viskas yra taip, kaip turi būti — ne geriau, bet svarbiausia ne blogiau. Labai šauniai atliktas mutanto jausmo įgarsinimas, taip pat perėjimai iš mutantinio režimo į paprastą. Hm... Tiesiog nėra prie ko prikibti.

Muzikos gerbėjams X2 kūrėjai parengė ypatingą siurprizą. Žaidimo meniu rasite grotuvą, kuriuo galima klausytis žaidimo garso takelio melodijas. Taigi vakarėlis X–men tematika jau ne už kalnų, tik kažin ar merginos susirinks...

SUMMARY

Kaip patys pastebėjote, žaidimas turi nemažai privalumų ir trūkumų. Nenoriu teigti, kad šis žaidimas privalo atsidurti jūsų kolekcijoje ar kad geresnių nėra. Žaidimą X2 rekomenduočiau visiems, kurie neseniai įsigijo PS2, kurie vertina Marvel komiksus, kuriems nesvetimi tokie žaidimo apibūdinimai kaip stealth, hardcore ir old school.

Žaidimas yra gana sudėtingas, šiek tiek varginantis, nes po mirties gigantiškus lygius tenka įveikti nuo pradžių. Ši savybė smarkiai prailgina X2: Wolverine's Revenge žaidimo buvimą konsolės diskasukyje, bet tai ne vienintelis triukas, kurį atliko kūrėjai, norėdami prailginti žaidimo gyvavimo trukmę. Mūsų laukia ir paslėpti „cerebro“ failai su siužetinės linijos papildymais ir informacija apie žaidimo ir/arba komikso herojus, keli mini žaidimai, įvairi Logano aprangos atributika. Žodžiu, yra ką veikti ir dėl ko stengtis.

PIRMASIS ĮSPŪDIS	8
SIUŽETAS	9
GRAFIKA	7
GARSAS	8
VALDYMAS	8

IŠVADA

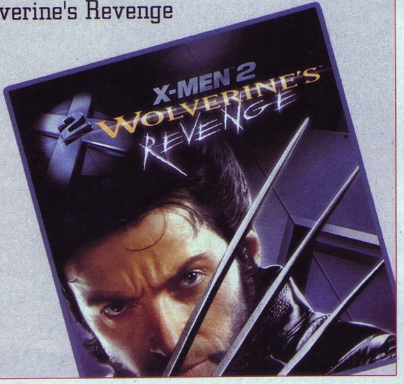
Netobulas, tačiau išties geras žaidimas. Vertinu aštuoniais, nes skaičiaus 7,7 mūsų vertinimo sistemoje kol kas dar nėra.

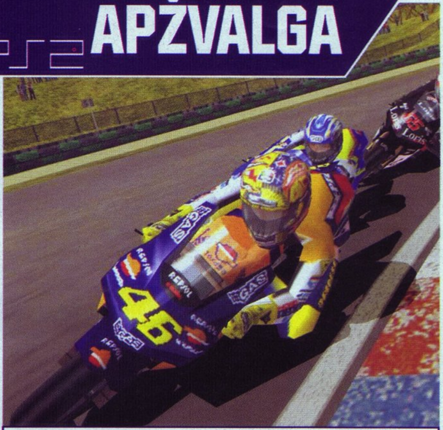
8 Logan

Loganą gelbėjo ir komiksus kūrė Artojas

X-MEN 2 WOLVERINE'S REVENGE
dialogų konkursas

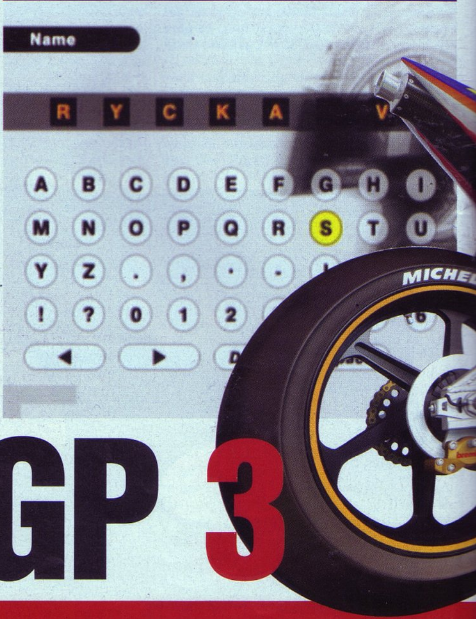
Sugalvok, ką kalba veikėjai šiuose stop-kadruose, parašyk į kuponą ir atsiųsk mums.
5 geriausi autoriai gaus didelius ir nuostabius X-Men 2: Wolverine's Revenge plakatus!





„Action Replay“ metu išties žavi puikus filmuojančių kamerų paskirstymas...

Kurdami savo žaidėją, galėsite pasirinkti ne tik vardą, bet ir lytį, tautybę, šalmą, bei jo spalvų pasiskirstymą....



MOTO GP 3

GERIAUSIOS PS2 *BRITVŲ* VARŽYBOS

KŪRĖJAS: Namco
LEIDĖJAS: Namco
PARDUODAMA: nuo 2003-04-30

Dar vieneri metai, dar vienas Namco Moto GP žaidimas. Ši serija, vadinama oficialiu Moto GP žaidimu (kuriama pagal turnyro organizatorės Dorna licenciją), pamažu tampa kasmetine tradicija. Įdomu, ar Namco pasirengę kasmet pridėti pakankamai naujų bruožų žaidimui, ar tik perleisti jį su naujais sezono vardais?

Iš pirmo žvilgsnio trečiasis Moto GP atrodo kaip šabloniškas ankstesniojo praplėtimas. Čia vietoj 10 trasų yra 15, o vietoj 38 motociklų — 41. Žaidimo grafika šiek tiek pašlifuota, tačiau visa kita taip pat, kaip ir praėjusiame Moto GP žaidime. Tačiau pažiūrėjus giliau vis tik atrandame, kad prie šio žaidimo padirbėta žymiai daugiau: patobulintas valdymas, išpildyti serijos gerbėjų prašymai, pridėti keli „geimplėjaus“ elementai.

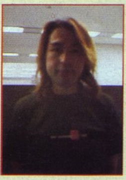
Žaidime rasite tuos pačius režimus, kaip ir ankstesnėse serijose — šį kartą Namco nieko naujo nesugalvojo. Sezono režime galėsite pasirašyti lenktynių kontraktą su tokiomis komandomis kaip Repsol Honda, Telefonica Movistar Suzuki, Yamaha Tech 3 ir kitomis, bei dalyvauti lenktynių serijoje. Arcade režimas leidžia pralėkti bet kuria trasa bet kuriuo motociklu. Time trial režime galite laisvai rinktis trasą ir motociklą, vienas pasileisti trasa ir mokytis vairavimo įgūdžių. Patogu tai, kad žaidimas tam suteikia nemažai pagalbos: važiuojant matysite savo geriausių važiavimų „vaiduoklius“, galėsite susipažinti su pilna kiekvieno važiavimo analize. Legends režime teks parungtyniauti su geriausiais turnyro sportininkais.

Daugumą žaidimo priedų galėsite atrakinti patobulintame Challenge režime. Čia turite įvykdyti apie 100 užduočių, kurios iki pat ribų išnaudos jūsų vairavimo įgūdžius. Užduotys nėra lengvos, kiekviena jų reikalauja tobulai įvaldyti motociklą ir žinoti trasą. Pavyzdžiui, keliose užduotyse teks apvažiuoti ratą nepalietus žolės. Žinoma, galima būtų iš lėto ramiai apvažiuoti, tačiau to neleidžia ribotas laikas. Šių užduočių nepatartina pulti vykdyti iš karto, o atsidėti jas, kol pabaigsite bent jau Arcade režimą. Challenge režime taip pat rasite naujų trasų, kurios kinta nuo standartinių tikroviškų iki „fantastinių“ kabančių ore takelių su galybe posūkių ir išlinkimų. Įvykdę užduotis atrakinsite naujus veikėjus, jų vaizdo klipus, kitus įdomius dalykus.

Didžiausias Moto GP 3 patobulinimas — patvarkytas motociklo valdymas. Žinoma, serijos gerbėjai akimirksniu pasijus patogiai su įprastais nustatymais, tačiau kūrėjai pridėjo nemažai naujų galimybių, leidžiančių geriau kontroliuoti savo motociklą. Greitis ir stabdžiai valdomi analogine rankenėle, galima kontroliuoti lenktynininko svorio pasiskirstymą, atskirai priekinius ir galinius stabdžius, susiderinti automatinę pavarų dėžę ar važiuojant pačiam keisti pavaras. Šie nustatymai gal ir atrodo skirti „kietiems“ motociklų lenktynių žaidėjams, tačiau jie bus reikalingi visiems, norintiems sėkmingai varžytis sunkesniuose žaidimo režimuose.

Vardas: Isao
Pavardė: Nakamura
Pareigos: *Moto GP 3* prodiuseris
Dirba *Namco*: nuo 1988
Dalyvavo kuriant: *Final Lap, 500GP, Moto GP, Moto GP2*

Vardas: Fumito
Pavardė: Tanaka
Pareigos: *MotoGP3* režisierius
Dirba *Namco*: nuo 1992
Dalyvavo kuriant: *Ridge Racer serija, Alpine Racer 2, MotoGP, MotoGP2*



Vardas: Hiroto
Pavardė: Sasaki
Pareigos: *MotoGP3* garso režisierius
Dirba *Namco*: nuo 1993
Dalyvavo kuriant: *Tekken, Tekken 2, Ninja Assault, MotoGP2*

VA Faktai

Dorna

Dorna Sports SL yra tarptautinė sporto vadybos, rinkodaros ir televizijos kompanija, įkurta 1988 metais. Nuo 1992-ųjų kompanijai priklauso išskirtinės *FIM Road Racing World Championship Grand Prix* (*Moto GP*) komercinės ir TV teisės. Vykstančios jau 53 metus, *Moto GP* yra prestižiškiausios motociklų lenktynės ir pagrindinė *Dorna* veikla.

Moto GP čempionatas vis populiarėja, o 2003 metais prie jo prisijungė ir nauji gamintojai — *Ducatti* ir *Kawasaki*. Televizijos auditorija kasmet auga, transliacijos vyksta 208 šalyse. Kiekvienas varžybas stebi vidutiniškai 350 milijonų TV žiūrovų. Į pačias *Grand Prix* varžybas savaitgaliais susirenka iki 150 000 žmonių.

Kompanija *Dorna* taip pat vadovauja kitiems geriausiems pasaulio motociklų čempionatams: *World Supercross GP*, *Motocross World Championship* ir *Trials*.

Visi šie nustatymai labiausiai pradeda veikti simuliacijos režime. Kuo Moto GP 3 gali pasigirti, tai tikslia važiavimo fizika, dėl kurios simuliacijos lenktynės tampa gan sunkiu uždaviniu. Svarbiausias čia tampa analoginis greičio ir stabdžių valdymas — tik taip galėsite geriausiai įveikti posūkius ir važiuoti tobula linija bei stabdyti neužrakinant motociklo ratų. Nors Dual Shock 2 pultelis kartais gali ir neleisti tinkamai valdyti greitį, žaidimo ekrane rodomas matuoklis parodo jūsų daromo spaudimo kiekį, kurį stebėdami galite analizuoti ir derinti savo techniką. Lenktynininko svorio kaitaliojimas taip pat labai reikšmingas, ypač važiuojant posūkiuose. Įvažiuojant į posūkį geriau svorį perkelti į priekį, kad padidėtų priekinio rato sukibimo jėga ir vairavimo galimybės. Išvažiuojant iš posūkio, svoris turi būti perkeltas atgal, kad apkrautų galinį ratą. Svorio keitimas gali padėti ir staigiam stabdymui ar akceleracijai, padidindamas reikiamų ratų sukibimą. Atskiras priekinių ir galinių stabdžių valdymas visai kitaip veikia motociklą. Priekiniai stabdžiai suteiks jėgos pačiam stabdymui, o galinius galima panaudoti motociklo stabilizavimui važiuojant aštriuose kampuose.

Moto GP 3 jūsų pasivažinėjimams pateikia 41 motociklą, kurių 12 jau turite pačioje pradžioje. Galėsite apžergti Honda, Suzuki, Yamaha, Aprilia ir Kawasaki motociklus. Kiekvienas motociklas turi kiek skirtingas vairavimo, akceleracijos, greičio ir stabdymo savybes, tačiau jos nėra tokios pastebimos. Priklausomai nuo savo važiavimo stiliaus, skirtumus pamatysite tik važiavimo laiko statistikose, tad renkantis motociklą reikės padirbėti su „bandymų ir klaidų“ mechanizmu.

Smagiausia, žinoma, yra dalyvavimas sezono varžybose, kur ratus suremiate su geriausiais pasaulio motociklininkais: Valentino Rossi, Max Biagi, Loris Capriossi ir kitais. Pradėję sezoną vienoje iš 12 komandų, prieš kiekvienų lenktynių startą galėsite nusistatyti kai kuriuos parametrus (ratų skaičių, oro sąlygas ir pan.), tačiau svarbiausią įtaką turi sezono sunkumo lygis. Kuo jis aukštesnis, tuo rimtesni bus DI varžovai, taip pat prarasite stabdymo ir sukibimo jėgos pagalbas, kurias turite lengvame režime. DI lygis, nors ir pagerėjęs, vis dar kelia problemų. Varžovai važiuoja savo važiavimo linijomis ir nelabai mėgsta iš jų pasislinkti. Taip pat jie kartais nemėgsta laiku stabdyti ir paprasčiausiai rėžiasi į jus.

Moto GP 3 grafika išties nušlifuota. Motociklininkams ir motociklams nepagailėta detalių, jų animacija taip pat puiki. Žaidime pridėtas naujas vaizdas iš kabinos, kuris labai sustiprina lenktynių įspūdį. Šie vaizdai, nors ir gražūs, užima gan didelę ekrano dalį ir apsunkina vairavimą.

Žaidimo garsas nėra ypatingas, tačiau girdime tai, ką ir turėtume girdėti. Kiekvienas motociklas turi unikalų išmetamojo vamzdžio garsą, įvažiuojant į posūkius pasigirsta vėjo švilpimas, tikroviškai trinksi pavarų perjungimas. Garso takelis, sudarytas iš roko ir elektroninės šokių muzikos mišinio nėra nei įsimenantis, nei trukdantis vairuoti.

Moto GP 3 neturi sau lygių motociklų lenktynių varžovų PlayStation 2 konsolėje. Vairavimas yra sunkus ir „gilus“, tad žanro gerbėjai gali praleisti išties nemažai laiko prie šio žaidimo.

PIRMASIS ĮSPŪDIS	8
SIUŽETAS	8
GRAFIKA	9
GARSAS	7
VALDYMAS	8

IŠVADA

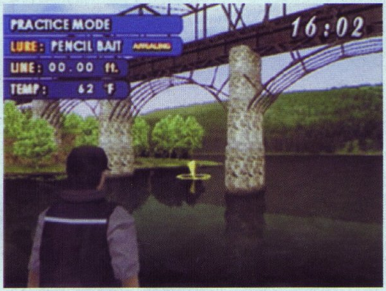
Geriausia motociklų lenktynių serija tęsiasi, gerėja ir, matyt, nežada sustoti.

8

Britva

Lenktynėse dalyvavo Ryčka

Šiame ir greta esančiame puslapyje vaizdai iš Fisherman Bass Club.



SEGA BASS FISHING DUEL

Fisherman's Bass Club

KŪRĖJAS: Agetec
LEIDĖJAS: Agetec
PARDUODAMA: nuo 2002-10-21

— Ponios ir ponai, ledi ir džentelmenai, būkite pasveikinti šį vakarą atvykę stebėti metų įvykio! Metų dvikovos! Pačio aistringiausio metų renginio! — perdėtai saldžiai kalbėjo pranešėjas. — Šįvakar ringe susigrums du vienas kito verti konkurentai: Sega Bass Fishing Duel ir Fisherman Bass Club atstovai. Ar jie išties verti vienas kito, galėsime įsitikinti tik po kovos. Tad ko laukti?! Lai kovotojai parodo, ką jie sugeba!

Užgeso prožektorių šviesos ir salė paskendo tamsoje. Pranešėjas, niekam nematant, nusispjovė į ringo kampą. Netrukus nušvito fejerverkai, užkaukė skardi muzika ir kovotojai pasirodė. Jie negreitu žingsniu artėjo prie ringo, pakeliui pamojuodami aktyviausiems gerbėjams, laimingiesiems net ranką paspausdami.

Užsiropštę į ringą, abu sustojo į savo kampus ir laukė pranešėjo žodžio.

— Nieko nelaukdamas pristatau jums abu varžovus, — prabilo pranešėjas. — Kairiame ringo kampe matote vyrą pilname jėgų žydėjime — vyras iš stuomens ir liemens, žvejų žvejys, Sega Bass Fishing Duel atstovas — J. Karteris!

Nugriaudėjo ovacijos, o jas sukėlęs pranešėjas savimeiliškai nusišypsojo.

— Deeeeeešiniajame kampe... — pranešėja užvedė salėje tvyranti gera atmosfera ir jis ėmė rėkti į mikrofoną. Jam rodės, kad kuo garsiau bus ištarti žodžiai, tuo garsiau publika ims ploti, — dešiniajame kampe žvitriosios akies ir taikliosios rankos žvejys iš didžiosios raidės, Fisherman Bass Club atstovas, misteris Sugalvok-Man-Vardą!! (Nors pristatymas skambėjo gana keistai, tai buvo grynų gryniausia tiesa.)

Minia nutilo. Salėje įsivyravo tyla, lyg specialiai žiūrovų skirta tylos akimirka, leidžianti kovotojams susikaupti. Ją nutraukė šaižus varpo dūžis, skelbiantis, kad kova prasidėjo.

Round 1

Po pusės minutės bevaisio tyrinėjimo pirmasis į ataką treniruočių režimą paleido SBFD. O treniruočių režimo būta išties neprasto. Perskaitę detalią informaciją su naudingais patarimais (apie 2 puslapius teksto ekrane), galit vykdyti nurodytą užduotį. Žuvies ištraukimas suskirstytas į penkis etapus: plaukiojimas valtimi, masalo pasirinkimas, meškerės užmetimas, žuvies priviliojimas bei kova su žuvim. Viršuje matysite pagalbos tekstą, aiškinantį apie valdymą. Įveikę visus 5 treniruočių etapus, daugiau su problemomis dėl valdymo nebesusidursite.

FBC bejėgiškai bandė gintis nuo netikėtai prapliupusios smūgių krušos. Jo treniruočių režimas žymiai skurdesnis. Savo tekstiniu turiniu, tiesa, jis netgi lenkia SBFD treniruotes, tačiau viskas ir lieka tekstu. Sužinosite apie žuvų elgesį, masalų tinkamumą, orų sąlygų įtaką ir dar kelis dalykus, bet tik ne valdymą. Valdymas ir liks mįsle, kurią jums patiems teks įminti.

Pajutęs sėkmės skonį, SBFD ėmė mojuoti savo grafika. Ji išties puiki — viskas gražu, tvarkinga, aplinkoje pilna judančių objektų, matosi vandens paviršiumi plaukiančios žuvys, o po vandeniu vaizdas dar geresnis. Paviršius raibuliuoja būtent taip, kaip raibuliuoja tikras vanduo, o nuo saulės spindulių ant ežero dugno krenta margi ratai. Vandenyje plaukioja įvairūs šapeliai, kurie dar labiau sustiprina efektą, kad vanduo tikras. Kaskart užmetus meškerę kamera neria kartu su blizge vandenin ir seka jos kelią atgal. Žuvys atrodo tarsi gyvos. Seniai teko matyti tokią tikrovišką judėjimo plastiką. Netgi iš arti jos atrodo puikiai ir nebūna iškreipiamos.

FBC taip lengvai nepasidavė ir netgi perėmė iniciatyvą. FBC išvaizda DAR malonesnė akiai. Ji švelnesnė ir turi savito žavesio. Tik pažvelkite į nuostabius griuvėsius ar mielus gamtos peizažus... Žuvys DAR gražesnės. Povandeninis pasaulis atrodo žymiai paslaptingesnis nei SBFD. Bet visa tai turi savų pliusų ir minusų. Paslaptingumas suteikia neatrastų erdvių pažinimo jausmą, tačiau didesniame gylyje, kur taip lengvai nebepatenka joks saulės spindulėlis, tamsi aplinka ir mažas matomumas trukdo apsižvalgyt aplink, pamatyti žuvis iš tolo bei tiesiog pasigrožėti ant dugno gulinčiomis dumblinomis valtimis, žolėtais akmenimis ar mažų žuvelių spiečiais.

Fisherman's Bass Club

žvejybos simuliatorius

Kalba [aLeLiuMaS]

SEGA BASS FISHINGH

Norint gauti geresnį jauką, pereikite žaidimą vartotojo režimu visuose penkiuose turnyruose.
Norint gauti vietos lygį *arcade* režime, pereikite pirmuosius du turnyrus vartotojo režimu.
Pakeisti jauko spalvą: originaliame režime spauskite aukštyn arba žemyn.
Atrakinti slaptą treniruočių lygį: pereikite žaidimą *arcade* režimu. Atsirakins trys nauji lygiai, pavadinti „treniruočių režimu". Sėkmingai įveikite *Lake Paradise* lygį originaliu režimu ir atrakinsite dar vieną treniruočių lygį. Pereikite *Lake Crystal* lygį originaliu režimu ir atrakinsite the *Falls* treniruočių lygį.

VS. FISHERMAN BASS CLUB

Dabar jau SBFD teko kiek atsitraukti. Gal dešimt sekundžių niekam nedrįsus pulti, nuskambėjo pirmo raundo pabaigos gongas. Po intensyvios kovos kovotojai grįžo į savo kampus. FBC atrodė labiau pavargęs, nors į raundo pabaigą jau buvo įgavęs šiokią tokią persvarą.

Round 2

Priešingai nei pirmasis, antras raundas prasidėjo be jokių tyrinėjimų. SBFD į darbą paleido savo veikėjų pasirinkimo bei susikūrimo galimybę. Pagrindiniame bei dviejų žaidėjų režime leidžiama pasirinkti veikėją ir žaisti jo istoriją. Turnyruose ir Laisvajame režime galėsite būti savo susikurtu veikėju. Pasirinkę seną vyrą, vaikiną ar merginą (kiekvienas su savo vardais ir pavardėm, kurių pakeist, deja, negalima), galėsite parinkti ir pritaikyti vieną iš 6 rūbų modelių, uždėti ar nuimti akinius bei kepurę, perdažyti valtį. Galimybių nėra labai daug, o vieną pasirinkus žaidimas kurį laiką kraunasi (kas baisiai nervuoja), tačiau vis šioks toks paįvairinimas, į kurį FBC neturėjo atsakymo. FBC teleidžia įrašyti savo vardą. Viskas.

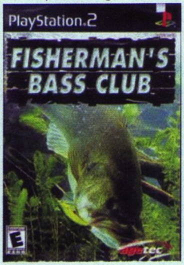
Toks milžiniškas skirtumas pasibaigė FBC nokdaunu. Orientaciją praradęs kūnas sunkiai drėbėsi ant grindų. Tokia staigi ir netikėta antrojo raundo pradžia įaudrino žiūrovų minią. Ši, žinoma, dar nenorėjo kovos pabaigos. Teisėjui skaičiuojant ties penkiais, salėje aiškiai girdėjosi vieningas „Stok! Stok! Stok!".

Lyg pakylėtas žiūrovų palaikymo, FBC įgavo jėgų ir vienu greitu judesiu atsistojo ant kojų. Plojimų ir palaikymo šūksnių jūra siautė... Kova tęsėsi...

Nors ir giliai viduje SBFD suprato, kad žiūrovai tenori kovos pratęsimo. Vis dėlto jį trikdė toks atviras auditorijos simpatijų reiškimas jo priešininkui. Tuo tarpu FBC jautėsi triumfo viršūnėje, kuomet jo vardas aidėjo iš visų pusių ir skatino stoti į kovą. Jis paleido į kovą savo pagrindinį kozirį — režimus.

Free: laisva žvejyba. Pasirenkate atrakintą žvejybos vietą ir žvejojate joje be jokio tikslo, nors iš tikrųjų su pagrindiniu žvejybos tikslu — atsipalaiduoti ir gėrėtis ramia aplinka, gražiu oru.

Tournament: žvejybos turnyrai. Pradžioje jums duodamas pasirinkti Beginner arba Amateur turnyras. Jie skiriasi pagautų žuvų svoriu, kurį reikia pasiekti per tam tikrą laiką, ir apribojimais, kokio dydžio žuvis paleisti atgal, o kokias priskaičiuot prie laimikio. Už nugalėtus turnyrus gausite apdovanojimus.



Quiz: visai netikėtas, bet pakankamai linksmas, atsipalaidavimui skirtas režimas. Tai viktorina žvejybos tematika. Jums užduodami klausimai ir pateikiami trys atsakymų variantai. Per 10 sekundžių turite išsirinkti vieną. Jei atsakymas teisingas, gausite kitą klausimą. Jei atsakysite į dešimt klausimų, būsite apdovanoti. Užduotį labai palengvina, tačiau viktorinos ilgaamžiškumą sutrumpina dažnai besikartojantys klausimai.

Challenge: mini žvejybos žaidimai. Lyg trumpi papildomi kvestai, kuriuos įdomu išbandyt, kai pagrindinis žaidimo scenarijus įveiktas ar bent jau įgrisęs iki gyvo kaulo. ▶

PIRMASIS ĮSPŪDIS	4
ĮDOMUMAS	5
GRAFIKA	8
GARSAS	6
VALDYMAS	3

IŠVADA

Nežinia kas mane priverstų patikėti, kad žaidimo metu rankose laikiau meškerę, o ne iš kojinės ištrauktą siūlą.

4

FBC

Šiame ir greta esančiame puslapyje vaizdai iš žaidimo Sega Bass Fishing Duel.

Sega Bass Fishing Duel

KŪRĖJAS: Sega
LEIDĖJAS: Sega
PARDUODAMA: nuo 2003-03-14

Pasirinkimas pakankamai didelis, kad užimtų jus bent vienai dienai — net dešimt siūlomų žvejybos scenarijų, tokių kaip „Pagauk žuvį tik su tam tikru masalu", „Sugauk bent 5 žuvis per ribotą laiką" ar „Sugauk legendinį milžinišką ešerį". Kvestai pagyvina žaidimą, praskaidrina monotoniškumą.

Į tokią režimų pasiūlą SBFD pabandė atsikirsti, pasiūlydamas neblogą režimų mostą.

Tournament: turnyrai, pernelyg nesiskiriantys nuo FBC. Čia tik gausite daugiau informacijos apie pačias varžytines. Sugavę didžiausią žuvį, priimsite saujelę papildomų taškų.

Vs Com: tai savotiškas istorijos režimas. Susipažįstate su tam tikru veikėju ir klausotės jo istorijos. Tuomet stojate į dvikovas prieš jūsų konkurentus ir taip skinatės kelią į šlovę. Tai išties retas atvejis, kai žvejybos žaidime yra siužetas.

Free: tas pats pavadinimas, tokia pati paskirtis. Vis dėlto laikas negailestingai mažės, tad užkietėjusiems žvejybos maniakams, kurie su mielu noru ilgiau pasėdėtų priešais kompiuterinę plūdę su nekompiuterinio alaus buteliu, teks nusivilti. Ne išimtis ir FBC.

Tai tik įrodo, kad tikros žvejybos dar geroką laiko tarpą nepakeis joks videožaidimas...

SBFD skubiai atsitraukė, nes sėkmė nuo jo nusigręžė. Įsismaginęs FBC tęsė savo pergalingą maršą. Tačiau silpnai, netgi paniekinamai silpnai užsipuolė Statuso galimybėmis. FBC statuse būna išsaugotas pagautų žuvų skaičius, svoris ir panašūs statistiniai duomenys.

Tai ir buvo tinkamiausia proga SBFD pačiupti vadžias į savo rankas. Ir jis ją išnaudojo. Jo statusas pildomas beveik taip pat, tačiau yra viena unikali labai graži savybė — stebėti, kaip akvariume plaukioja didžiulės pagautos žuvys. Taip pat galima peržiūrėti turimus bei trūkstamus masalus...

Sėkminga kontrataka... ir jėgos vėl išsilygino.

Pačiu laiku nuskambėjo gongas. Baigėsi jau antras raundas.

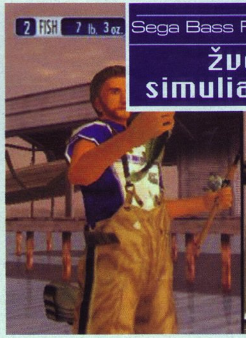
Round 3

Trečiasis raundas prasidėjo ne taip įspūdingai, kaip daugelis tikėjosi. Abu priešininkai ėmė pliektis muzika ir garsais. Tiek viename, tiek kitame muzika nėra įsimenanti ar sukelianti kokias nors emocijas. Muzika yra tokia, kokia yra — ji groja sau fone ir nieko daugiau. Kai žvejosite, muzika negros. Girdėsite visus žvejams įprastus garsus — masalo pliumptelėjimą į vandenį, ritės sukimo kalenimą ir t.t. Tiesa, SBFD dar rėkaus palaipsniui imantis erzinti vyriokas, kuris labai mėgsta kartoti tas pačias frazes. Toks apsikeitimas smūgiais, kurių dauguma nepasiekė tikslo, neatnešė jokio rezultato.

Pirmus du raundus minia klykė ir ėjo iš proto, o dabar salėje tesklaidė santūrus šurmulys. Suerzintas tokio žiūrovų abejingumo, SBFD pasiuto ir ėmė neatodairiškai, tačiau išties galingai atakuoti. Galimybės — labai neapibrėžtas dalykas, tačiau SBFD tai nerūpėjo. Jis metė galimybių iššūkį savo priešininkui.

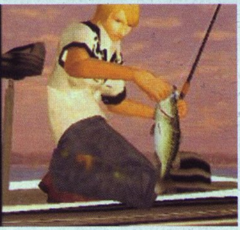
SBFD galimybės išties plačios. Žvejodami galite patys valdyti motorinę valtį, tad visas lygio plotas gali būti išnaudotas kaip tik jums patinka. Užmesdami galite pasirinkti vieną iš keturių užmetimo būdų, o laukdami žuvies — tampyti masalą į visas puses, kokias tik iš tikrųjų galėtumėte tampyti. Beje, žuvų viliojimas taip gerai turbūt nėra atkartotas nei viename žvejybos žaidime. Kad užkibtų masalą prarijusi žuvis, turite laiku nuspausti mygtuką, o prasidėjus kovai — super greitu analoginės rankenėlės sukiojimu prisitaikyti prie žuvies judesių, kuriuos atkartoja ir labai darbą palengvina grafinis stulpelis. Ištraukdami vėlgi turite laiku nuspausti reikiamą mygtuką.

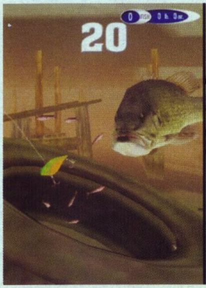
Toks įsiučio priepuolis išties suglumino FBC. Jis bejėgiškai mėgino atsiginti savo apgailėtinomis galimybėmis. Patekę į žvejybos vietą, negalite laisvai plaukioti ir išsirinkti patogiausios vietos. Suteikiama galimybė tik judinti analoginę svirtį į šonus ir išsirinkti vieną iš labai ribotų variantų. Žvejojant galimybės irgi suspaustos, lyg būtų norėta voverę įkišti į degtukų dėžutę. Užmesdami

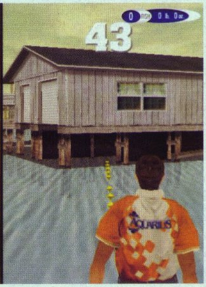


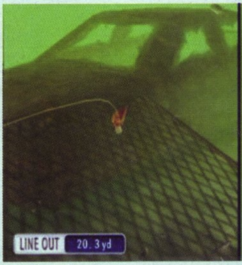
Sega Bass Fishing Duel

žvejybos simuliatorius









tegalite numygti vieną mygtuką. Viliodami žuvis, masalą judinsite labai ribotu spinduliu. Galutinis įspūdis toks, kad žaidimas sukurtas, jog žaistumėte būtent taip, o ne kitaip. Jūs tiesiog negalite elgtis kitaip, nes esate įsprausti į ankštus žaidimo rėmus.

Galimybių stoka privedė FBC prie skardžio krašto. Jam nebebuvo kur trauktis. SBFD triumfavo ir skaldė priešininką be menkiausio pasigailėjimo. Jau būtų buvęs nokdaunas, tačiau staiga SBFD sustabdė ataką. Iki tol šėlusi minia nuščiuvo. SBFD stovėjo priešais svirduliuojantį FBC ir laukė, kol šis sugebės sukoncentruoti žvilgsnį. FBC nedrąsiai pakėlęs akis, SBFD brūkštelėjo paskutinį potėpį savo triumfo paveiksle — tiesiai priešais nesigaudantį erdvėje ir laike FBC, SBFD paklojo puikų dviejų žaidėjų režimą. Du žaidėjai pasikeisdami stengiasi pagauti žuvį per tam tikrą laiką. Jei abu sugeba pagauti, laikas sutrumpinamas. Ir taip toliau, kol kuris nors nepagauna. Yra ir kitokių režimų dviem žaidėjams, tačiau juos turėsite atsirakinti.

FBC tik sužiopčiojo ir, neturėdamas nei vieno argumento prieš šią ataką, pagavo artėjusį smūgį. Kūnas parkrito ant grindų taip sunkiai, kad šoktelėjo į orą ant parterio gulėję prakaito lašeliai, o nuo nepaprastai karštos atmosferos iškart išgaravo ore. Minia tiesiog pašėlo! Teisėjas suskaičiavo iki dešimties, nors jau iš pat pradžių matėsi, kad kovotojas neatsikels, tada iškėlė SBFD ranką į orą, oficialiai paskelbdamas jį dvikovos nugalėtoju. Žiūrovai dar labiau staugė, sveikindami pergalę iškovojusį. Minios keliamas triukšmas, rodės, tuoj pakels visą ringą su abiem kovotojais ir nuneš toli iš šios vietos į kokią ramią vietelę...

Galbūt prie ežero...

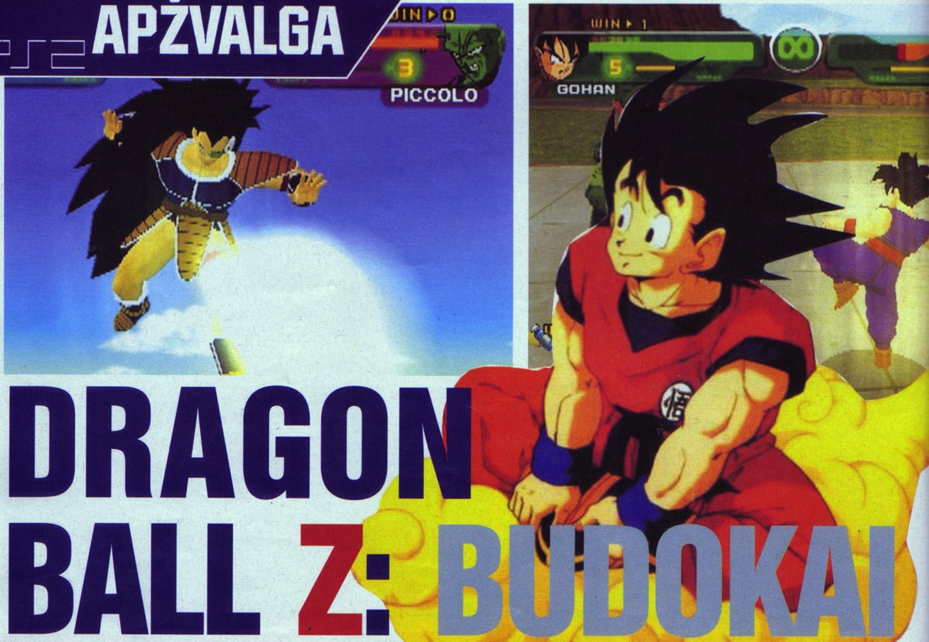
PIRMASIS ĮSPŪDIS	7
ĮDOMUMAS	7
GRAFIKA	7
GARSAS	5
VALDYMAS	9

IŠVADA

Žaidimas suteikia puikų valdymo pojūtį, gerą balansą tarp arkados ir simuliatoriaus bei rodo gerą pavyzdį.

7 SBFD

Žygis. Ir meškerė. Ir dar alaus butelis.



DRAGON BALL Z: BUDOKAI

Nesustabdomos drakonų kovos

KŪRĖJAS: Atari
LEIDĖJAS: Atari
PARDUODAMA: nuo 2002-11-24

Tikiu, kad kiekvienas šio žurnalo skaitytojas žino ar bent yra girdėjęs apie legendinę „Sajanų Sagą". Apie Goką ir jo draugus, apie jo priešus ir demoniškas kovas. Vieni yra matę (arba dabar žiūri) animacinį serialą, kiti yra žaidę Ultimate Battle 22 PSone konsolei, treti žaidžia „dieninius" internetinius Dragonball'us. Visi kažką žino — juk tai viena populiariausių šio laikotarpio serijų!

Turbūt daugelio galvose kirba abejonė dėl DBZ Budokai rimtumo ir prie to, manau, prisidėjo Aleliumas :-) (VA Nr. 2 galite rasti jo Ultimate Battle 22 recenziją). Jo manymu, DB yra nepakankamai subrendusi serija ir neverta vyresniųjų dėmesio. Aš manau kitaip. Kraujas, kančios, mirtini sužeidimai yra vaikiška? Labai abejoju. Be to, DBZ serijose veikėjai jau užaugę, ir tai dar vienas įrodymas, kad žaidimas yra daug rimtesnis, nei gali pasirodyti iš pat pradžių. Nors žaismingumo (vaikiškumo) jam prideda gausiai naudojamas humoras, bet juk taip dar smagiau.

DBZ Budokai stebina tuo, kad yra nekopijuotas žaidimas. Žinoma, jis sukurtas animacinio filmuko pagrindu, tačiau sakydamas „nekopijuotas" turiu mintyje naują kovos sistemą. Kombo atakų yra labai daug, bet būtent tiek, kad jas visas atsimintum. Pagavimo atakų įvairovė irgi nemenka, užtenka peržiūrėti kietų puolimų scenas.

Ir vėl gelbėjam pasaulį

Dragon Ball Z Budokai siūlo išties nemažai režimų. Pagrindinė yra „Istorijos kova". Sukūręs šeimą Gokas laimingai gyvena, tačiau netikėtai pakliūna į tikrą įvykių sūkurį. Nesitreniravęs ketverius metus, dabar jis draugiškai sukerta rankomis su buvusiu priešu Pikolu ir stoja į kovą prieš ateivį Sajaną, vardu Raditas. Jų vienybė būtina, nes nenugalėjus žiauriojo Sajano, grėsmė iškils pačios Žemės išlikimui. Siužetas vystosi kaip ir animaciniame filme. Turite pereiti visą istoriją, kas kartą atidarydami kitas, dar nematytas siužeto dalis. Istorijos metu po kiekvienos kovos išmokstate naują judesį, smūgį, užkeikimą, gaunate šarvų ir kitų naudingų dalykų.

Režimas Duel siūlo paprastas kovas, kuriose galima muštis be jokio tikslo. Galima kautis vienas prieš vieną, su kompiuteriu arba kompiuteris prieš kompiuterį (taip galima išstudijuoti jo veiksmus).

Tradicinis Practise režimas leidžia pasiruošti rimtoms kovoms. Treniruočių metu bandote naujai išmoktas atakas, o ekrano apačioje galite matyti paspaustus mygtukus bei įvairius duomenis.

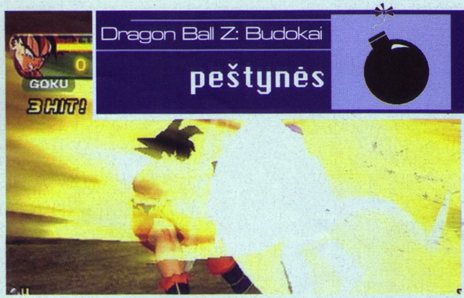
Juokingiausias turbūt yra Legend of Hercule režimas, kurį galite žaisti ne iš karto, o tik perėję Story režimą. Valdydami pasipūtėlį Hercule patirsite daug smagių situacijų. Su juo turite nugalėti vienuolika kovotojų ir... išgelbėti pasaulį nuo galingojo Celo. Atrodo labai keista, turint omeny, kad jis tik paprastas žmogus, net nemokantis skristi ir dėl to prie nugaros prisitvirtinęs „jetpack'ą" :). Laimėjęs kovą jis visada meta kokią repliką, bet vėliau nedrąsiai susimąsto. Ir žinot ką? Tas kvailelis siūlo mums savo išgalvotą patarimų skyrelį dėl kovos meno... Hmm, sunku pripažinti, bet kai kurie patarimai išties neblogi :).

Paskutinis siūlomas režimas — World Tournament. Tai dažniausiai naudojamas režimas, nes laimėję turnyrą gaunate piniginį prizą, kurį galite išleisti pas pardavėją Popą. Yra Novice (pradedantysis), Adept (pasiruošęs) ir Advanced (aukščiausias) turnyrai. Kuo sunkesnį lygį pasirenkate, tuo daugiau pinigų galite laimėti.

Veiksmų trūkumas

DBZ kova labai įnirtinga. Ją galima skirstyti į dvi pagrindines šakas: fizinės jėgos ir magijos. Fizinės jėgos kovos susideda iš rankų ir kojų smūgių. Tarpusavyje juos galima maišyti: į rankų atakos vidurį įterpti kelis kojų smūgius, ir atvirkščiai. Tai kombinuotos atakos, dažniausiai nuimančios daugiau priešų gyvybės, nei paprasti smūgiai.

Atskirų smūgių yra labai mažai, visus sudėjus gautumėm tik apie dešimt. Bet tai vieni niekai lyginant su tuo, kad nėra žemų smūgiavimo judesių. Tai išsiaiškinęs iškart suabejojau, ar tik negrįžau prie senuko PSone, kur nebuvo galimybių tokių sukurti. Bet čia kūrėjai tiesiog patingėjo. Kaip bebūtų, gailėtis per vėlu, reikia susitaikyti su realybe.



Rimtų galios padidintojų kovose kaip ir nėra, tačiau randame labai daug gražių ir naudingų smulkmenėlių. Pavyzdžiui, paspaudęs rodyklę du kartus pirmyn, truputį pakyli nuo žemės, tada keldamas dulkių debesis leki žaibo greičiu ir, priešui net nespėjus sureaguoti, įtaisai mėlynę per pusę veido. Kitas pavyzdys: būdamas arti kovos partnerio, mažiau nei per sekundę gali atsidurti už jo nugaros ir (nors negarbingai) paleisti visą smūgių seriją. Nors ir sunku, įmanoma kovoti taip greitai, kad kovą stebintys žiūrovai nematytų jūsų. Kūrėjai tai įsivaizduoja kaip du kovotojus besikaunančius juodumoje. Tai įmanoma vienu metu smūgiuojant dviem priešininkams. Tada turite tik maigyti atakos ir gynybos mygtukus, kol nuskambės pergalės dūžiai.

Burtų atakos

Magijos žaidime naudojama mažiau, nei fizinės atakos, nors magiškosios atakos nuima žymiai daugiau gyvybės. Naudojimą apriboja energijos stulpelis, kuris gali prisipildyti iki septinto lygio. Kuo didesnį magijos lygį turite, tuo stipresnes atakas galite paleisti. Energijos stulpelis kyla smūgiuojant priešininkui, nesvarbu ar jis ginasi, ar stovi atsidengęs. Stulpelį galima ir greitai pripildyti: laikant X mygtuką, du kartus paspauskite rodyklę į priešingą personažo žiūrėjimui pusę; vienu metu laikykite nuspaudę du mygtukus. Kol šios kombinacijos nebuvau atradęs, vis žiūrėjau į kompiuterio veiksmus ir pavydėjau jam tokio meistriškumo. :)

Įvairios magijos sunaudoja skirtingus energijos kiekius. Kai kurios nuima vieną lygį, kitos kelis, trečios ima mažėjimo tvarka. Pastiprinimo magijos didina viską: nuo greičio iki gynybos ir atakos. Stipriausios (Super Sajan, King Kai Fist, Potential) ne tik kelia jėgas, bet ir keičia veikėjo išvaizdą. Tokie pasikeitimai yra labiausiai naudingi. Pasijaučiate padėties valdovais, atrodo, kad priešas tik žaislas, kurį galima spardyti. Bet negalima užsižaisti: su maksimalia jėga ne taip jau lengva laimėti, o pralošus būna tik skaudžiau.

Viena nuo kitos magijos akivaizdžiai skiriasi galingumu. Pačias silpniausias galima net atmušti atgal ar į šoną, nė kiek nenukentėjus. Kai kurios magijos, pavyzdžiui, Vedžito Big Bang Atack, tokios galingos, kad gali suniokoti visą mūšio lauką, paliekant tik rūkstantį kraterį ir atėmus iš priešininko vieną gyvybės lygį.

Augame ir stiprėjame

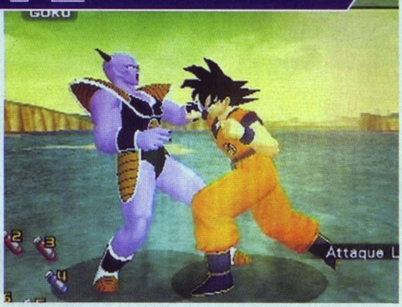
Žaidime yra vienas išties šaunus dalykas — tai tobulėjimo galimybė. Nuo jūsų įgūdžių visiškai priklauso kovų sėkmė, tad priešus, kurių niekaip nepavykdavo įveikti pradėjus žaidimą, vėliau tiesiog sutriuškinsite. Kad ir kaip keikiausi ir bandžiau intensyviai maigyti mygtukus, pradžioje niekaip neįveikiau Celo, o vėliau sugrįžęs nesunkiai pasigriebiau Perfect pergalę.

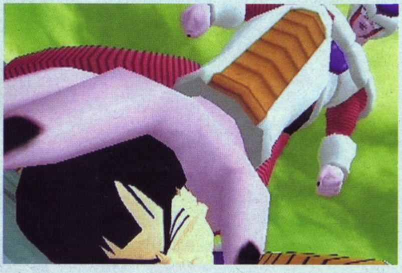
Tiesa, veikėją galima pastiprinti ir įsigytais daiktais. Šarvai leidžia labiau apsisaugoti, įsigiję naujų burtų atliekate galingesnes magijos atakas.

Drakono rutulius gauti sunku, nes Popas juos retai pardavinėja. Surinkus visus septynis ir iškvietus Drakoną, reik pasirinkti iš trijų kovotojų, kuriam suteiksite maksimalią jėgą — visas magijas, didesnę atakos jėgą, maksimalų gyvybingumą ir didžiausią greitį.

Tiesiai iš filmuko

Veikėjai labai gražiai atrodo kovoje. Nors smulkių detalių ir nėra daug, vaizdas malonus akiai. Kūrėjai net nesistengė sukurti tikroviško grafinio apipavidalinimo — veikėjai tokie,





kokie yra filmukuose. Didelės japoniškos akys, smailios nosytės, maži dantukai, „spygliuotos" šukuosenos — viskas sudėta į vieną visumą ir apvilkta anime aura. Gal kažkam tai pasirodys nešiuolaikiška ir kvaila, bet vaizdai išties mieli. Veikėjų judesiai maloniai „slysta" pro akis, bet tik tol, kol pastebime, kad jų nėra taip jau daug.

Vis tik nuvilia žaidimo aplinka. Nėra nei kokių nors interaktyvumo galimybių, nei apšvietimo (šešėlių). Mūsų dėmesiui tik veikėjai ir kažkur toli stūgsantys kalnai, miestai ir/arba miškai. Prasti tie grafikos reikalai...

Smagu, kad bent arenos turi šiokių tokių naujovių. Pirma, tai MILŽINIŠKI kovos laukai, ir antra, pereinamos arenos. Prispaudę priešininką prie arenos krašto, neįremiate jo į nematomą sieną, o galite išspirti į kitą vietą (panašiai kaip Dead or Alive).

DBZ Budokai veikėjai paimti iš animacinio filmuko, todėl jie tokie originalūs. Viso jų yra 21, ir kiekvienas turi savo privalumus bei trūkumus. Pavyzdžiui, Goko magijos yra pačios stipriausios, bet jis greičiausiai išnaudoja savo energiją. Krilinas turi žaibišką greitį, bet patį silpniausią smūgį. Pikolas turi geriausią visumos santykį, bet problema yra ta, kad jis sunkiai pataiko į mažus priešininkus.

Gražūs ir gyvybingi yra žaidimo filmukai. Keliaudami istorija, matysite besikalbančius ir veikiančius personažus, o ne tik skaitysite jų nuotykius. Tai labai įtraukia į žaidimą, ir pasijunti tarsi Squaresoft šedevre. Hmm, gal kiek ir per stipriai pasakiau... (tai jau taip, perlenkei čia lazdą mažumėlę :-) red. past).

Garsiau už kitus

Garso takelis... turbūt geriausias iš matytų kovos žaidimų. Dar nesu girdėjęs tokių kūrinių, kurie suteiktų stimulą kautis, o ne pailsėti. Jau pakankamai prisiklausėm tradicinių „tam pam param" melodijų, skambančių kai kuriuose „tekenuose", „faiteriuose" ar „mortalkėse".

DBZ Budokai istorijos dalyviai kalba sklandžiai, keisdami intonaciją ir nestokodami emocijų. Personažai įgarsinti tokiu balsu, kad kitaip, rodos, ir negalėtų būti. Išimtimis tapo pasakotojas ir pardavėjas Popas. Pasakorius šneka taip, lyg būtų senų laikų pamokslininkas ir iškėlęs sau uždavinį išmokyti mus gyvenimo tiesų. Tuo tarpu Popas turi savo įprastas frazes, kurių nė nemėgina keisti: pasisveikinant — „Welcome, I sell you all kind of capsules", o atsisveikinant — „Thank you for buying, come again".

Pasiskraidymai

Galima sakyti, kad žaidimas yra arkada. O ko gi dar tikėtis, kai skraidome ore? Taip, skraidymas išliko skiriamasis DBZ bruožas :). Tiesa, šis malonumas suteikiamas ne taip dažnai, kad atsibostų. Skraidyti galima tik tada, kai pats priešininkas pakyla arba jūs „pakeliate" jį į orą.

Beje, žeminis ir orinis valdymai nesiskiria, visos atakos lieka tos pačios.

Dragon Ball Z Budokai — puikus žaidimas. Žinoma, jame yra nemažai trūkumų, tad tam tikra prasme jį galima kaltinti už siekimą pasipelnyti naudojant filmuko populiarumą, tačiau nepaisant to, žaisti DBZ Budokai labai smagu. O ko daugiau reikia?

PIRMASIS ĮSPŪDIS	10
SIUŽETAS	9
GRAFIKA	6
GARSAS	10
VALDYMAS	8

IŠVADA

Sunkus rokas, greitis ir kautynės laukia tų, kurie nebijo iššūkio.

8 Drakono kiaušinis?

Celas prisibijo Pjovėjo

FINAL FANTASY ORIGINS

Žaidimai, nulėmę RPG likimą

KŪRĖJAS: Squaresoft
LEIDĖJAS: Infogrames Entertainment
PARDUODAMA: nuo 2003-03-14

Aštuntajame dešimtmetyje vienas sunkiai vargstantis žaidimų dizaineris, vardu Hironobu Sakaguči, dirbo, kaip jis galvojo, prie savo paskutinio projekto. Įsidarbinęs mažoje nesėkmingoje kompanijoje Squaresoft, kuri tuoj turėjo žlugti, jis kūrė rizikingą darbą — dar visai jauno RPG žanro žaidimą. Žaidimui buvo suteiktas kompanijos situaciją ir viltis įprasminantis pavadinimas — Final Fantasy. Sakaguči, Squaresoft ir ateinančių kartų laimei, žaidimas tapo hitu ir užtikrino kompanijos išlikimą. Daugiau nei po 15 metų šis „paskutinis nuotykis" tapo epine kelione, vedančia per 12 serijos žaidimų ir dar kelis atsišakojančius darbus (Tactic, Mystic Quest). Dabar Squaresoft nusprendė atsigręžti atgal ir leisti PSone žaidėjams persikelti ir patiems pajusti Final Fantasy eros pradžią.

Final Fantasy Origins — dviejų pirmųjų Final Fantasy žaidimų kolekcija. Į istoriją šis rinkinys turėtų patekti kaip pats geriausias Square perdirbinys. Ne tik dėl puikios žaidimų kokybės, bet ir dėl to, kiek daug elementų buvo pakeista, perdirbta ir patobulinta, kad suteikti žaidimams naują gyvenimą. Tai nėra greiti „perpakavimo" darbai. Tai savarankiški 16-bitų RPG žaidimai.

Final Fantasy I

Final Fantasy I atveria ant pražūties ribos atsidūrusį pasaulį, kurio žmonėms beliko tikėti pranašyste, kad keturi kariai išgelbės planetą. Kiekvienas šių herojų turės paslaptingą nežinomos galios kristalą. Taigi kariai išsiruošia į kelionę atkurti ramybę ir tvarką pasaulyje.

Ryškiausias Final Fantasy patobulinimas yra vaizdai ir kokybiška muzika. Šis perdirbinys dar 2000-aisiais pasirodė Japonijoje WonderSwan Color nešiojamoje konsolėje. PlayStation žaidimo grafika iš esmės tokia pati, tik praturtinta CG animacijos intarpais. Žaidimo vaizdai dabar primena spalvingesnius Final Fantasy IV ar FF V. Gal tai ir neskamba labai įspūdingai, tačiau tokia nostalgiška išvaizda tobulai tinka žaidimui. Visos ranka pieštos aplinkos tiesiog nuostabios, o veikėjų „spraitai" atrodo ir juda labai mielai. Garso takelis patvarkytas taip, kad išnaudotų konsolės CD formatą. Klasikinės FF temos, nors jų ir nėra tiek daug, skamba melodingai ir patraukliai.

Vaizdas ir garsas nėra vieninteliai dalykai, prie kurių dirbo Square, kurdama PSone versiją. Kūrėjai sėdo prie piešimo lentos ir pakoregavo Final Fantasy mechaniką, kad ji būtų smagesnė dabartiniams žaidėjams. Ryškiausias skirtumas — naujas Easy režimas, kuriame nereikia tiek daug vargti mūšių metu. Be to, nuo pasirinkto režimo priklauso ir aukščiausias galimas veikėjo lygis, magiškos galimybės, ginklų ir prekių kaina bei veikėjo tobulėjimo greitis. Daug greičiau veikia ir kovos, gražiau ir efektyviau sukurti meniu bei automatinis taikymasis. Automatinis taikymasis komandos nariams leidžia keisti priešus ėjimo viduryje (originaliame NES žaidime tai buvo neleidžiama).

klasikos reinkarnacija

SquareSoft į žaidimą įdėjo ir dar keletą „bonusų". Dabar galima bet kada ir bet kur išsaugoti žaidimą (nebereikia lakstyti po smukles :)), staigiai bėgti, paskaityti monstrų enciklopediją, kurioje saugomi visi monstrų tipai ir statistikos, pasigrožėti meno galerijomis.

Be šių pakeitimų, Final Fantasy „geimplėjus" išliko toks pat. Pradėjęs naują žaidimą žaidėjas susikuria keturių veikėjų komandą, keliauja po vietoves ir kovoja su priešais. Veikėjams turite parinkti vieną klasę iš šešių ir suteikti vardus. Klasės, žinoma, nėra tokios įmantrios, kaip vėlesniuose FF žaidimuose, tačiau kariai nuo magų tikrai skiriasi.

Final Fantasy II

Įdomiausia Final Fantasy Origins, žinoma, yra antroji dalis, mat anksčiau ji taip ir nebuvo palikusi Japonijos krantų. Nepaisant to, kad abi pirmosios FF dalys išėjo greitai viena po kitos, FF II eksperimentuoja su įdomesniu siužetu ir „tikrais" veikėjais. Keturių jaunuolių — Firiono, Marijos, Guso ir Leono — gyvenimai susijaukia, kai piktoji imperija sunaikina jų gimtąjį miestą ir nužudo artimuosius. Trys iš jų išsigelbėja, tačiau Leonas dingsta. Likusioji trijulė prisijungia prie pasipriešinimo pajėgų ir kovoja prieš imperatoriaus režimą, tikėdamiesi atkeršyti už savo artimuosius.

Kūrėjai veikėjus ne tik „įsuko" į painų siužetą, bet suteikė jiems daugiau asmenybės bruožų bei istorijos. Šiame žaidime matysite ir valdysite ne vien tik pagrindinius veikėjus, prie grupės prisijungs ir laikini nariai. Keliaudami po Final Fantasy II sutiksite keletą žmonių, kurie prisijungs atliekant tam tikrus kvestus, o pabaigus juos paliks grupę. Žaidimui tai iš tiesų suteikia daugiau įvairovės.

Visiškai nuo pirmojo žaidimo skiriasi ir FF II „geimplėjus". Pristatytos naujos meistriškumo ir vystymo sistemos. Patirties taškų nebegausite paprasčiausiai laimėję kovose. Priklausomai nuo atliekamų veiksmų, veikėjai įgaus patirties tam tikrose srityse. Pavyzdžiui, jei Firionas dažnai atakuos kardu, jo smūgių procentas ir fizinė jėga didės, tačiau intelektas mažės. Taigi kiekvieną veikėją galima nukreipti tam tikru vystymo keliu ir sukurti subalansuotą grupę.

FF II dar įdiegta „raktinio žodžio" arba „Pasaulio atsiminimo" sistema. Kalbėdami su sutiktais gyventojais, veikėjai išmoksta skirtingų terminų ir taip sprendžia galvosūkius ar sužino, kur keliauti toliau. Kitaip nei FF I, šiame žaidime SquareSoft nusprendė neleisti palengvinti žaidimo lygio, tad tikėkitės kelias valandas praleisti vien tik „statydami" veikėjų statistikas.

PSone versijoje taip pat pridėti nauji pradžios ir pabaigos animaciniai filmukai, patobulinta grafika ir garsas. Ne kovos metu veikėjų „spraitai" be galo maži, o pastatų išorės atrodo suspaustos, tuo tarpu kovodami veikėjai yra daug tikroviškesnių proporcijų.

Su Final Fantasy Origins negalima apsirikti. Gaunate du labai skirtingus RPG žaidimus, kurių kiekvienas trunka daugiau nei 20 valandų. Gaunate du Square kokybės žaidimus su puikiais meniniais vaizdais ir nuostabiais garso takeliais. Galima būtų ilgom eilėm girti Square už tokį darbą, bet pasakysime tik AČIŪ!

Kalba [aLeLiuMaS]

Final Fantasy Origins

Pasaulio žemėlapis
Kai turėsite laivą, nuplaukite į Matoya olą (netoli Pravoca) ir pasikalbėkite su šluota. Šluotai pasakius „Flipper over, flip flip! Elcric dna trats!", turite atlikti flipą. Jai ištarus „Circle and start", spauskite startas + apskritimas ir išvysite pasaulio žemėlapį.

Paslėptas kortų žaidimas
Nuspausite X ir spaudinėkite apskritimą (15–20 kartų), kol atsidursite Snowcrafte.

Greitasis dirižablis
Norint, kad skraidymo prietaisas skristų du kartus greičiau, paspauskite apskritimą 15 kartų. Norėdami sulėtinti arba vėl pagreitinti dirižablį, paspauskite apskritimą vieną kartą.

Mozaikos žaidimas
Kai turėsite laivą, nuspauskite X ir paspauskite apskritimą maždaug 55 kartus. Atsiras mozaikinis žaidimas, kurio pagalba galėsite gauti pinigų, stebuklingų gėrimų, priešnuodžių, auksinių adatėlių ir kitų daiktų. Tam nereikės rizikuoti nei savo, nei draugų gyvybėmis.

Nematomas kareivis pilyje
Kai būsite Coneria pilyje, užeikite į tuščią kambarį virš karalienės Džeinės buveinės. Apieškokite jį ir pastebėsite, kad galite su kažkuo šnekėtis. Jei jums pavyks pasišnekėti, išgelbėję princesę gausite siurprizą.

PIRMASIS ĮSPŪDIS	9
SIUŽETAS	9
GRAFIKA	6
GARSAS	8
VALDYMAS	8

IŠVADA
Prisilietimas prie pačių Final Fantasy ištakų.

9 The Begining

15 metų atgal persikėlęs Ryčka

WORMS WORLD PARTY

Atsargiai! Jūsų konsolė užsikrėtė kirminais!

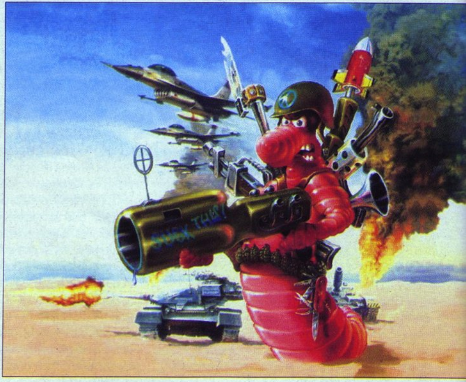
KŪRĖJAS: Team 17
LEIDĖJAS: Eon Digital Entertainment
PARDUODAMA: nuo 2002-01-11

Ir kas galėjo pagalvoti, kad tokie menki, geros dūšios, močiučių daržų purentojai leisis į tokias purvinas skerdynes... Po apgaulingos išvaizdos padarėliais slypintys chaotiški naikinimo ginklai, sproginėjančios avys, sunkieji automatai, „Holv“ granatos ir kitos maniakiškos gėrybės drebins dvimačius žemėlapius iki pat pamatų!

Worms išvertus į lietuvių kalbą reikštų kirminas, sliekas. Kita reikšmė — sraigtas, tik šiame žaidime mes nieko bendro su tokiais buitiniais dalykais neturėsim. Lieka kirminai. Nežaidusieji ar bent jau nematę šio žaidimo, tikriausiai iškart nori paklausti: „Ir ką gi mes po velnių darysime su šiais menkais padarėliais?“. Drąsiai atsakome: „KARIAUSIM!“. Štai čia visas keistumo jausmas pradeda virsti į šiek tiek pajuodintus gero humoro kąsnius.

Apžvelkime mūšio lauką. Elitiniai kirminų būriai išsirikiavę skirtingose, gan keistos dvimatės, tiksliau, antifizinės struktūros žemėlapio vietose, ramiai laukia ėjimo ir mirkčioja savo nekaltom akelėm. Ech, ir ką gi jie gali padaryti? Koks dar karas? Naiviai ir visai neskoningai kūrėjai išdėstė savo karingąją dvasią. Štai tokios mintys sukas galvoje iki pirmojo karinio veiksmo. Ir štai galiausiai, po ilgų dvejonių ir virš galvos besiblaškančių debesėlių su klaustukais, priešingos komandos kirminas kažką išmąsto. Ramiai pašliaužęs maždaug 4–5 sliekiškus metrus į kalvą, išsitraukia gan grėsmingai atrodantį didelio kalibro automatą ir nusitaiko į maniškį vis nekaltai besidairantį desantininką!!! Pastarasis, neatlaikęs didelės kulkų krušos, tiesiog nuslysta nuo skardžio ir įkritęs į vandenį, beviltiškai žiopčiodamas, nugrimzta į dugną! Šaltakraujiškumas ir visiškas negailestingumas — štai tokia būtų viena iš pagrindinių taisyklių, kurią supratau, išvydęs pirmuosius mūšius.

Ką gi, manau, reikėtų atsigriebti, ir žvilgteliu į ginklų meniu. Hmm... Pasirinkimas gan nemenkas :). Viršutinėje eilėje išrikiuoti sprogstamieji ginklai, šiek tiek žemiau — šaunamieji, iš kurių galingiausias teko mano vargšeliui... Kūrėjams nepritrūko fantazijos kuriant ginklų arsenalą. Dėl to žaidimas labai simpatiškas. Gudrus rupūžiokas pasitaikė tas DI. Stebint priešininkus galima išvysti įvairių kovos meno manevrų, pavyzdžiui, smūgis iš apačios — „kablys“, kuris pakelia priešinininką „šiek tiek“ nuo žemės paviršiaus :). Išvysime, kaip bebūtų keista, ir gyvūnus–ginklus. Pavyzdžiui,



Worms World Party

veiksmo strategija

meškos iš tam tikros angos leidžia žalią užkratą :), o Super avis sugeba pakilti į orą ir tiksliai nuskridus prie taikinio atlikti kamikadzinį susisprogdinimą.

Bet mes galėsime ne tik imtis masinių žudynių, mes galėsime ir statyti! Nutiesti kelią per griovį ar pasidaryti laikiną užtvarą nuo priešų atakų taps mums kasdienybe. Be abejo, dirbsime ir būdingiausius sliekui darbus — rausimės. Tik kad pastarasis, kaip derėtų padoriam sliekui, neprarys žemių, o išsitraukęs pneumatinį grąžtą išsiraus sau duobę. Sliekų šliaužiojimas pradžioje pasirodys gan flegmatiškas. Tiesą sakant, jis toks ir yra, bet kūrėjai išsprendė šią problemą pasiūlydami teleporto paslaugas. Šis būdas yra lengviausias kur nors nusigauti, bet tikrai ne praktiškiausias, nes juo pasinaudoję prarandame vieną ėjimą. O štai profesionalai pasirinktų kitokį kelią — elastingąją virvę, kurią galima trumpinti ar ilginti vertikalių rodyklių pagalba. Išmokus ją valdyti, pasijausime tarsi Tarzanai ar Spaidermenai: šuolis į orą, greit iššaunam virvę, įsmingančią į kokį išsikišusį skardį ar žemės gabalėlį, prisitraukimas, paleidžiam virvę, dar keli salto, ir veiksmą kartojam iš naujo, kad judėti pirmyn.

Konkrečių žemėlapių žaidime neturėsime, nes:

- galima keisti žemėlapio kietųjų dalių sudėtį (akmenys, žemė, sūris ar pan.);
- galima didinti ar mažinti tiltų ar įvairių objektų skaičių;
- su kiekvienu nepataikytu šūviu nuskelsime gabaliuką žemės ar išsprogdinsime milžinišką skylę iki pat vandens.

Įmetę siauran plyšelin po žemėm „BANANA BOM", mes ne tik išsprogdinsime milžinišką duobę, bet ir gerokai sužalosime aplink stovėjusius kirminus ar nuskraidinsime juos už žemėlapio ribų. Tiesa, ant žemės paviršiaus mėtysis minos, prie kurių geriau nesiartinti, mat jos aktyvuojasi vien tik prie jų priartėjus. Rasime ir statinių su sprogstamom medžiagom, kurios praverčia, jei priešininkas stovi šalia jos ir pan. Plačiau aiškinti, ko gero, nereikia :).

Worms World Party sudaro 6 režimai: Quick Game, Training, Missions, Time Attack, Deathmach, ir Create a Game, kuris yra žymiai smagesnis už visus kitus kartu sudėjus. Jame rasime visko, ko reikia geram pasilinksminimui. Tiesiog išsirenkame komandų kiekį (nuo 2 iki 4), karių skaičių (nuo 1 iki 4), žaidimo tipą (for fun, high explosive, kung food, armageddon ir t.t.), pasireguliuojame areną, jei labai įgriso tas pats gamtovaizdis, ir pirmyn į kovą! Visi ginklai atkoduoti, ėjimo laiko limitas padidintas iki maksimalaus, gyvybių trūkumas panaikintas — tikras smagumėlis! O žaidimas keliese — pasaka! Kai susirenka draugų būrys — visi kimba į vieną mūšį aiškintis kirminiškus santykius ;). Žaidimas vyksta ėjimais, tad vienu metu gali žaisti iki keturių žaidėjų dalindamiesi vienu pulteliu.

Pabaigai trumpai įvertinsiu vis tebealsuojančią dvimatę grafiką. Ji išties nėra jau tokia bloga ir tokio stiliaus žaidime visai gražiai atrodo. Ar šis žaidimas vertas jūsų kolekcijos vietos? Manyčiau, kad taip, nes jis linksmas, verčiantis šiek tiek taktiškai pagalvoti ir turi puikų daugelio veikėjų režimą.

Taigi užsiriškite raudoną raištį ant bekaulinės galvos ir rėkdamas „KAMIKADZE!!!" skriskit tiesiai priešo link.

PIRMASIS ĮSPŪDIS	9
ĮDOMUMAS	8
GRAFIKA	8
GARSAS	3
VALDYMAS	9

IŠVADA

Gal ir nesudomins misijomis, gal ir nepasiūlys įdomaus scenarijaus, bet tikrai pralinksmins savo nepakartojamais mūšiais.

8 Wormzzz

Užsibarikadavęs Marčius

EARTHWORM JIM

Vieno žemės kirmino istorija

KŪRĖJAS: Game Titan
LEIDĖJAS: Majesco Sales
PARDUODAMA: nuo 2001-09-21

Gyveno kartą sliekas. Neišsiskyrė jis niekuo iš kitų, nesidomėjo politika, neskaitė laikraščių, negėrė kavos. Vienintelis dalykas, kuris jam rūpėjo — tai šliaužiojimas ir urvų kasimas. Ne, sliekas neatlikinėjo žygdarbių, nebuvo merginų numylėtinis. Urvų kasimas buvo jo gyvenimo tikslas, ir jam net nerūpėjo, kodėl yra taip, kaip yra.

Eilinę dieną, kurią sliekas susiruošė nušliaužti iki kito žemės grumsto ir jame išrausti kokią duobę, netikėtai iš dangaus nukrito paslaptingas skafandras ir pritrėškė slieką. Bet tuo slieko gyvenimas nepasibaigė. Kadangi skafandras buvo tuščias, sliekas atsidūrė jo viduje. Kiek išlindęs pro skafandro angą, sliekas pajuto turįs sugebėjimų, apie kuriuos jam net svajoti nebuvo tekę. Keistojo, iš dangaus nukritusio skafandro dėka sliekas Džimas (toks jo vardas) išmoko vaikščioti, šokinėti, laipioti uolomis, naudotis ginklais bei smogti savo galva lyg botagu. Tačiau svarbiausia, kad jis įgijo proto ir suprato, jog rausti urvus nėra vienintelis gyvenimo tikslas. Sliekas suprato, jog reikia išgelbėti princesę vardu Koks–Ten–Jos–Vardas ir sutramdyti visus piktai nusiteikusius priešus, pasipainiojusius kely.

Taip, tai tas pats sliekas, kuris kadaise žavėjo mus savo humoru, originalumu ir didvyriškumu SNES ir Sega Genesis konsolėse. Iškart galiu pranešti gerą naujieną: žaidimas nė kiek nesugadintas. Viskas, kas buvo pirmajame leidime, išliko ir GBA ekrane. Pavadinkime tai kokybišku perkėlimu iš vienos platformos į kitą. Deja, yra ir bloga naujiena, dėl kurios kūrėjai galėjo labiau pasistengti, kad nereikėtų jums jos skelbti: žaidimas, nors ir nesugadintas, nepasiūlė jokių naujovių. Taigi jei jau įveikėt pirmąją EJ dalį kuria nors senesniąja konsole, gali nekilti noras vėl žaisti tą patį. Nebent nostalgija ar begalinė meilė EJ žaidimų serijai sužadins troškimą dar kartą prisiminti visus slieko nuotykius.

Tuo tarpu nesusidūrę su pirmąja žaidimo dalimi praeityje, liks sužavėti tiek žaidimo autorių humoru, tiek lygių dizaino vizualiniais sprendimais, tiek pačiu žaidimo progresu, originalumu ir įvairiapusiškumu.

Instruktažas naujokams

Retas kuris nežino slieko Džimo. Tai vienas originaliausių ir smagiausių nuotykinių žaidimų veikėjų. Be humoristinės išvaizdos (raumeningas kūnas su slieko galva, kurio uodega tuo pačiu yra ir viršugalvis :)), Džimas sugeba atlikti daug judesių ir valdyti įvairius prietaisus. Užsimodamas uodega, jis gali sužaloti priešininkus, užsikabinti už tam tikrų vietų lyg koks „spaidermenas" ar mojuodamas uodega/viršugalviu skristi lyg sraigtasparniu. Bet tai dar ne viskas! Kaip gi sliekas bus be ginklo??!! Jis niekuomet iš rankų nepaleidžia savo raudonojo pistoleto, o žaidimo eigoje gauna ir galingesnių ginklų.

Kulkų skaičius ribotas, tad negalėsite šaudyti kur papuola. Vis tik pistoletui kulkų užteks beveik visam laikui, nes sumažėjus jos pildosi. Tokiu būdu atsisakyta visiškai arkadinio žaidimo stiliaus.

Šis žaidimas visuomet garsėjo savo išradingumu ir originalumu. Turbūt dar niekur neteko matyti tokių puikių aplinkų ir keistų, kaip ir visas žaidimo pasaulis, priešų. Lygiai atrodo taip, tarsi būtų nupiešti pieštuku ir nuspalvinti vandeniniais dažais. Priešai bei pats pagrindinis herojus juda kaip patys didžiausi bepročiai visoje galaktikoje, po kurią teks klaidžioti žaidimo metu. Žavi tokios detalės, kaip nepaprastai juokingos ir tuo pačiu freaky stiliumi nupieštos priešų atakos (beje, tiesiogiai įtakojančios veikėjo judesius), kurių vienodų žaidime neaptiksite — kiekvienas priešas turi unikalią.

Džimo turima galva–botagas labai pakeičia žaidimo esmę ir išskiria jį iš paprastų užšok–ant-galvos–ir–užmušk platformerių, nesulaukusių šlo-

Earthworm Jim

platforma

vės GBA bei senesnių konsolių, kurioms jis išleistas pirmiau, arenoje. Buvo, žinoma, ir tokių, kurie sulaukė sėkmės, netgi labai nemažai, tačiau Earthworm Jim spjovė į visas nustatytas normas ir pasirodė savu stiliumi — vulgaroku, bet vis tik skoningu humoru, netikėtomis aplinkos formomis bei tais beprotiškais, beprotiškais veikėjais...

Taigi... kur aš baigiau... Galva–botagas... Juo galėsite smogti jums neįtikusiems priešams, užsikabinti už įvairių kabliukų, kurie nuves iki slapto kambario ar olos, progresuoti lygyje ir naudotis rimbu lyg Use komanda. Tokios galimybės atveria kelią originaliems lygių įveikimo sprendimams. Tiesa, galvai–botagui yra puiki alternatyva — pistoletas, kuris ir taiklesnis, ir greitesnis, ir visomis savo savybėmis pranašesnis už botagą.

Tačiau bosų taip lengvai, kaip kituose žaidimuose nesumušit. Nebebus veiksminga taktika „trankyk priešą, atsitrauk ir išsisuk nuo jo atakų, vėl trankyk ir t.t., kol jam nebeliks gyvybių". Daugumą bosų teks įveikti naudojantis savo smegenėlėmis, supančia aplinka, lygyje esančiais daiktais arba netgi paties boso ginklais.

Įveikę 99 lygį, sėsite ant raketos ir skrisite specialiu trimačiu lygiu į kitą galaktikos užkampį. Ne šiaip sau skrisite — lenktyniausite su vienu tokiu katinu vardu Evil The Cat, vienu didžiausių jūsų priešu. Jei lenktynes laimėsite, pateksite į sekantį lygį. Jei pralošite, turėsite susimušti su Evil The Cat ir jį nugalėti.

Žaidimo eigoje sutiksite ir daugiau spalvingų, gerai įsimenančių ir, kas svarbiausia, nuo nieko nenukopijuotų ir į nieką nepanašių veikėjų. Nors tikriausiai visai to nesitikėjote, žaidime yra gan stiprus siužetas. Daug humoro, tačiau tuo pat metu vystoma šiokia tokia istorija, kurią žaidimo autoriai gudriai perteikė lyg visų platforminių žaidimų parodiją.

Muzika žaidime tiesiog stulbina. Melodijos tokios smagios, kad bežaisdami nejučia imsite trypčioti koja. Graži animacija, linksma muzika — ko gi dar reikia?! Gero oro...

Raportas senbuviams

Ištikimiems (ir nelabai ;)) šio žaidimo gerbėjams labiausiai įdomu, kaip atrodo žaidimas, perkeltas į nešiojamą konsolę. Galiu nuraminti jei atsirado susirūpinusių — grafika išliko tokia pat puiki, vietomis žaidimas atrodo netgi gražiau mažame ekrane. Visi, ar bent jau didžioji dalis svarbiausių garsų, į kuriuos visuomet atkreipdavom dėmesį, panaikinti nebuvo. Džimas vis dar juokina žaidėją, jei pastarasis palieka pultą nepajudinęs keliom sekundėm. Tik spėk nueiti iki virtuvės pasiimti kavos — grįžus Džimas jau šokinėja per savo galvą lyg per šokdynę, demonstruoja raumenis ar nesėkmingai bando sukti savo pistoletą ant piršto kaip koks kaubojus, kurio jam tikriausiai niekada neteko matyt...

Muzika išlaikė visą savo žavesį ir taipogi nepakito. Bene vienintelis dalykas, kuris pasikeitė — tai sudėtingumo lygis. Žaidimo dabar taip lengvai neįveiksite, kaip anksčiau. O gal tai mano sugebėjimai žaisti pranyko per tiek laiko...

Viskas atrodo puiku, tačiau ne kiekvienas, toli gražu, ne kiekvienas paklos apvalią pinigų sumelę už žaidimą, kurį jau ne vieną kartą yra perėjęs. Reikėjo kūrėjams pridėti porą mini–žaidimų, kad tik gerbėjams būtų tikslas išbandyti ką nors naujo.

PIRMASIS ĮSPŪDIS	8
ĮDOMUMAS	9
GRAFIKA	9
GARSAS	9
VALDYMAS	8
IŠVADA Senas ir geras, bet ne geresnis	8 kirminas

Į slieką įsikūnijęs Žygis

SKIES OF ARCADIA
Legends

KŪRĖJAS: Overworks
LEIDĖJAS: Sega
PARDUODAMA: nuo 2003-05-28

Skies of Arcadia buvo geriausias RPG žaidimas Sega Dreamcast sistemai. Tai buvo pirmas originalus RPG meistro, Phantasy Star kūrėjo Rieko Kodama darbas nuo Phantasy Star IV. Nepaisant kelių trūkumų: per dažnų atsitiktinių mūšių, ilgų krovimosi laikų ir kitų smulkesnių problemų, Skies of Arcadia tapo RPG klasika. Dabar žaidimas atgyja GameCube sistemoje, pasilikdamas geriausius klasikinius žaidimo elementus. Istorija, „geimplėjus" ir mūšių detalės iš esmės yra tokie patys. Tačiau GameCube versija ištaiso visas didžiausias Dreamcast klaidas ir patobulina žaidimą.

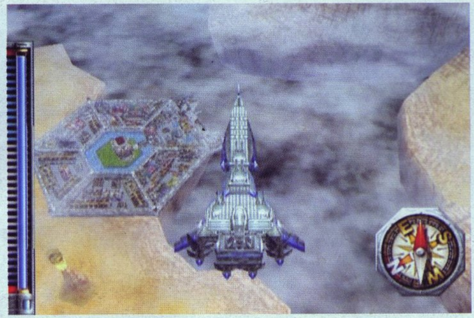
Skies of Arcadia: Legends yra šabloninis ir kartu išradingas RPG žaidimas. Veiksmas vyksta pasaulyje, sudarytame tik iš sklandančių salų. Iš salos į salą žmonės keliauja oro laivais, primenančiais jūrinius laivus. Taip sudarytas Skies of Arcadia pasaulis — be galo įtraukiantis ir laisvas, mat galima keliauti bet kur ir bet kada.

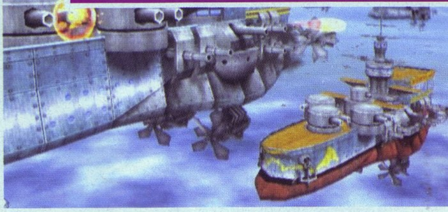
Arcadia žemės didžiulės ir įvairios, jose gyvena daug skirtingų žmonių. Prieš daugelį metų žmonės pradėjo tyrinėti juos supantį pasaulį ir statyti oro laivus. Bėgant laikui laivai buvo pradėti naudoti prekybai ir kariniams tikslams. Jų kroviniai ilgainiui tapo labai vertingi, tad greitai susiformavo ir juos medžiojančios piratų grupės. Arcadia pasaulyje sutiksime dvi piratų rūšis: Juoduosius Piratus ir Mėlynuosius Sukčius. Juodieji Piratai atakuoja visus laivus ir išžudo žmones, o Mėlynieji Sukčiai kaunasi tik su ginkluotais laivais.

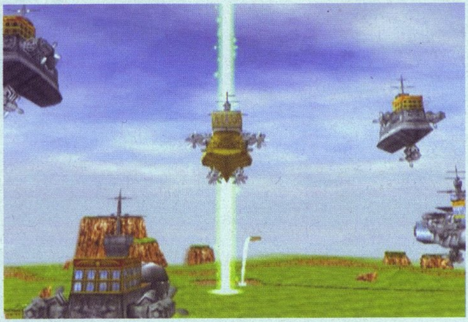
Žaidimo istorija ir veikėjai labai tradiciniai. Vyse ir jo pagalbininkė Aika — tai amžinai laimingi Mėlynieji oro piratai. Veikėjų optimizmas ir nuotykių troškimas labai primena pagrindinių Dreamcast versijos herojų Hiro Lunar 2 ir Ruby asmenybes. Herojų nuotykiai prasideda tuomet, kai pavyksta išvaduoti paslaptingą mergaitę Finą iš piktosios Valua imperijos nagų. Tik tada Vyse ir Aika turi tikslą — padėti Finai išgelbėti pasaulį. Keliaudami oro laivu veikėjai renka kristalus, kurie atgaivina pabaisas Gigus ir taip neleidžia Valua pradėti valdyti pasaulį.

Taigi istorija baisiai paprasta ir tipiška RPG žaidimams, tačiau Arcadia žavesys, piratų tematika ir puikus humoro jausmas neleidžia žaidimui tapti nuobodžiu. Žaidimas visiškai nesistengia būti rimtas, todėl jį žaisti labai smagu.

Skies of Arcadia žaidimo eiga susideda iš kelių dalių: keturių vietovės požemių, eiga paremtų kovų, strateginių oro laivų mūšių ir tyrinėjimų. Požemiai žaidime primena Zelda aplinkas, tik čia jie paprastesni. Požemių galvosūkiai nesudėtingi, visi naudoja panašią laiko patikrintą formulę, kuri žaidimui labai tinka. Kovos su priešais taip pat tradicinės: čia rasite viską: nuo super judesių iki burtų atakų.







Kovos yra išties įvairios ir jų sudėtingumas labai skiriasi. Su priešais Skies of Arcadia žaidime susidursite atsitiktinai, išskyrus kai būsite miestuose ar kaimuose. Visai kitokie yra oro laivų mūšiai. Jie gali tęstis labai ilgai, tačiau laimėtojas bus gausiai apdovanojamas.

Smagiausi ir įdomiausi žaidime yra tyrinėjimai — čia žaidėjas turi visišką laisvę. Pačioje žaidimo pradžioje gaunate oro laivą ir keliaudami po nuostabias vietoves atrandate nepaprastų dalykų. Žinoma, iš karto viso žemėlapio neapskriesite — jame yra nemažai barjerų, per kuriuos laivas nepraskrenda, tačiau laikui bėgant patobulinsite jį ir tuomet galėsite nukeliauti į vis tolimesnes Arcadia pasaulio vietas. Skraidant jūsų kompasas kartais pradės greitai suktis. Tai reikš, kad esate tiesiai virš atradimo. Atradimus galite parduoti Jūreivių Gildijoje ir gauti gan didelį pelną. Tačiau būkite budrūs: kiti žmonės taip pat „medžioja“ atradimus, tad reikia būti labai greitiems ir pirmiems patekti į vietą. Daugumą atradimų sunku rasti ir reikės pirkti informaciją apie neatrastas vietoves.

Skies of Arcadia nuo kitų modernių RPG žaidimų skiriasi savo sudėtingumu. Kūrėjai nusprendė, kad tokiose RPG naujienose kaip Final Fantasy X žaidėjui pateikiama per mažai iššūkių, ir jie yra per lengvi. Legends nėra ypatingai sunkus, tačiau norint jį įveikti teks paprakaituoti ir patyrusiems žaidėjams. Strateginiuose oro mūšiuose žūsite ne kartą, nes reikia žinoti tikslius momentus, kada tinkamiausias laikas gintis, o kada pulti. Požemiai, nors ir paprasti, yra gan ilgi ir juose teks dažnai bėgti, kad išvengti mūšių. Tai būtina norint taupyti magiją, daiktus ir sveikatą, kurių prireiks kovai su bosu požemio pabaigoje. Bosai sukurti išties meistriškai ir su kiekvienu reikia kovoti naudojant vis kitokią strategiją.

Skies of Arcadia vaizdai nėra labai įspūdingi ir neprilygsta Final Fantasy X, tačiau jie pateikti gražiai ir meniškai. Skraidydami sukelsite vėjo ir smėlio efektus, kurie dar labiau pagražins dangų. Požemiai ir miestai taip pat turi savitą stilių, tačiau nėra tokie puikūs, kokie turėtų būti GameCube žaidime. Stipriausia grafikos dalis — veikėjų modeliai. Herojams skirtas didelis dėmesys, jie sukurti labai detaliai ir yra malonūs akiai. Įspūdingiausiai atrodo žaidimo bosai: kovodami su didžiuliais antžemiškais bosais iš savo laivo tikrai išvysite nepakartojamų vaizdų.

Skies of Arcadia: Legends muzika — tradicinės gražios RPG melodijos. Visose dainose jaučiama nuotykių tema, tačiau jos gan įvairios ir nenuobodžios. Įdomu tai, kad muzika iš dalies priklauso ir nuo pačių veikėjų. Pavyzdžiui, mūšio metu turint stiprią sveikatą skambės džiaugsminga muzika, o mažėjant sveikatai garsai taps niūresni. Taigi muzika ir garsai prisiderina prie bendros žaidimo aplinkos.

Skies of Arcadia: Legends tęsia savo tradicijas ir yra vienas geriausių GameCube RPG žaidimų. Tai vienintelis ėjimų RPG šioje platformoje, tačiau žaidimas dėl to nė kiek nesuprastėjo. Tiesiog tai ilgas, žavus ir įtraukiantis nuotykis.

PIRMASIS ĮSPŪDIS	9
ĮDOMUMAS	9
GRAFIKA	7
GARSAS	8
VALDYMAS	9

IŠVADA

Kiekvieno RPG fano svajonių žaidimas. Privaloma dėžutė kolekcijoje.

9 Dangus

Sklandantis tarp debesų Ryčka

Genesis/Sega CD RPG

Shining Force
Išleistas: 1993 m. JAV
Kūrėjas / Leidėjas: Sega

RPG kova, deja, nedaug patobulėjo nuo *Dragon Warrior* laikų. Pasirinkite kovos būdą, pasirinkite priešininką, atsiloškite ir stebėkite, kaip jūsų herojus kaunasi už savo gyvybę. Jūs duriate, jis kerta, jūs kertate, jis duria, kartais kuris nors paleidžia burtą. Galvoti nieko nereikia.

Matyt, *Sega* vyrukams nusibodo įprastos kovos, tad jie pradėjo galvoti, kaip taktinius strateginio karinio žaidimo elementus sujungti su RPG aplinka, veikėjais ir istorija. Kiek patobulinus šią idėją, buvo išleistas pirmasis hibridas — *Shining Force*, visų strateginių RPG senelis.

Ši idėja nebuvo nauja, nes kai kurie *Nintendo* žaidimai jau anksčiau bandė eksperimentuoti su labiau strategine kovos sistema, tačiau 16 bitų *Genesis* galia padėjo *Shining Force* pasiekti aukštesnį sudėtingumo lygį ir tapti pirmuoju tokio tipo žaidimu.

Siužetas pasakoja apie piktąjį karalių *Dark Dragon*, kuris sugrįžta iš nežinia kur. Istorija, nors ir smagi, nėra reikšminga. Svarbiausia šiame žaidime yra naujoviška kovos sistema, paprasta strategijos žaidimui, tačiau sudėtingesnė nei tradicinių RPG. Žaidėjas gali kontroliuoti poziciją, judesius ir veikėjų strategijas. Veikėjai išdėstomi kvadratais suskirstytame lauke, o kadangi atakos turi ilgį ir kryptį, šis išdėstymas labai svarbus. Skirtingoms klasėms reikalinga kitokia strategija: fechtuotojai turi būti arti, o lankininkai toliau, saugiame atstume. Skirtingi burtai turi kitokį poveikio lauką, tad efektyvus magų išdėstymas tampa rimta užduotimi.

Kiekvienas veiksmas mūšyje yra parodomas iš arčiau ir detalesne grafika, dėl to yra labiau įsimintinas. *Shining Force* galima tik padėkoti už tokią naujovę, įnešusią šiek tiek strategijos į RPG žanrą.

Akivaizdi žaidimo sėkmės paslaptis...

Lunar: The Silver Star
Išleistas: 1993 m. JAV
Kūrėjas: Game Arts
Leidėjas: Working Designs

Kai kurie žaidimai turi tam tikrą magijos kruislelį, kurio žodžiais negalima apsakyti. Grafika, muzika, istorija, veikėjai, kovos sistema — viskas būna atlikta puikiai. Atskirai nei vienas iš šių elementų nebūtų geras, tačiau sujungti kartu jie sukuria nepakartojamą žaidimą. Taip įvyko ir *Lunar: The Silver Star*.

Neįmanoma tiksliai nurodyti, kuo šis žaidimas toks geras. Grafika spalvinga, animacija ir balsų įgarsinimas puikūs, kovų sistema gan standartinė, muzika smagi ir gerai sukurta, siužetas paprastas (herojus ieško savo laimės). Žaidimas netgi turi kelis trūkumus, taigi kas jį išskiria iš kitų RPG žaidimų? Kad ir kaip „saldžiai" tai skambėtų, privalau pasakyti, jog magija gyvena žaidimo „širdyje".

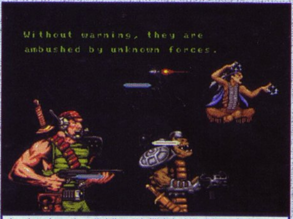
O jau tie saulės spinduliukai...

Daugelyje žaidimų tiesiog keliaujate po *fantasy* pasakas, atkartodami garsus ir nesuprasdami prasmės. Gali susidaryti įspūdis, kad kūrėjai apie *fantasy* žino tik tiek, kiek matė Konano filmuose. Tuo tarpu *Lunar* nėra įspraustas į stereotipo rėmus ir sugeba giliau atskleisti šio žanro papročius.

Be galo žavi veikėjų charakterizacija. Herojus Aleks nuotykių sūkuryje siekia būti panašus į Drakonų meistrą Dyną, dievaitė Luna atsisako savo dieviškumo, kad padėtų Aleks, o paties magiškojo Imperatoriaus Galeono paskutinis išgelbėjimas tiesiog stulbina.

Shadowrun
Išleistas: 1994 m. JAV
Kūrėjas: FASA Interactive
Leidėjas: Sega

Shadowrun visata — vienas populiariausių ne *fantasy* RPG pasaulių. Veiksmas vyksta šiurkščioje *cyberpunk* ateityje, o žaidimas leidžia įsijungti, išsijungti ir džiaugtis neturinčiu įstatymų aukštų technologijų pasauliu. Deja, įspūdinga Viljamo Gibsono ir Nylo Stevensono licencija gerai neišnaudojama: žaidimas gan nuobodus ir labiau „cyber" techninis, nei „punk" smagus.



Jau kas kas, bet žaidimo dailininkai žodžio „cyberpunk" prasmę supranta teisingai :-)

Beyond Oasis
Išleistas: 1995 m. JAV
Kūrėjas / Leidėjas: Sega

Tikra tobulos animacijos ir detalizacijos oazė

gražiųjų RPG era

Beyond Oasis — grafiškai stulbinantis veiksmo RPG, panardintas į arabų mitologiją.

Herojus Ali atranda auksinę apyrankę ir todėl jam tenka apginti savo tautą nuo piktojo sidabrinės apyrankės valdytojo. Kovos sistema paprasta: atakuoji, sujungi kelis smūgius, nugali oponentą. Galima iššaukti ir keturias gamtos dvasias, kurios padeda nuotykiuose. Kiekvienas žaidimo veikėjas nepaprastai animuotas, žaidimas dažnai primena animacinį filmuką. Nors žaidimas trumpas, jis sugebėjo sužavėti daugelį žaidėjų.

SNES RPG

Super Nintendo iš pagrindų buvo sukurtas tam, kad taptų galinga RPG mašina. Jo pagrindinis procesorius buvo net perpus lėtesnis, nei *Sega Genesis*, tačiau grafika, spalvos, „spraitų" atkūrimas ir garsas — nepalyginamai geresni. „Lėtas bet gražus" — tapo neoficialiu *SNES* šūkiu. Sistema tapo estetiniu smulkmeniškai sukurtų *2D RPG* eros idealu. *Nintendo* turėjo ne tik techninę, bet ir programinę įrangą, stiprius kūrėjus. *Square* ir *Enix* perkėlė *Dragon Quest* ir *Final Fantasy* seriją į *Nintendo* konsolę. Japonijoje šis *RPG* aljansas buvo nesustabdomas. (Dviejų serijų pasirodymas *PlayStation* konsolėje buvo stiprus smūgis, po kurio *Nintendo* vis dar neatsigavo.)

Paskui du *RPG* titanus netrukus sekė pulkas mažesnių (tačiau ne prastesnių) *RPG* kūrėjų, ir pasaulis išgyveno sidabrinį *RPG* amžių. *Turbo Duo* ir *Genesis* turėjo savo nepaneigiamos klasikos dalį, tačiau *Super Nintendo* galėjo pasigirti daug didesne *RPG* žaidimų kolekcija.

Chrono Trigger
Išleistas: 1995 m. JAV ir Japonijoje
Kūrėjas: Square
Leidėjas: Square

Nuo pat pirmo švytuoklės mosto yra aišku, kad *Chrono Trigger* žaidimas nepanašus į jokį kitą. Prieš jam pasirodant, *Square* skelbė, kad tai bus RPG viršūnė.

Chrono Trigger apjungė tris nepakartojamus talentus: RPG dizaino dievus *Square Dragon Quest* serijos mistiką Yuji Horii ir populiariausią japonų *anime* dailininką *Akira Toriyama*. Ši trijulė nepateikė religinio žaidimo, kurio visi tikėjosi, tačiau jiems pavyko sukurti ypač originalų RPG pavyzdį.

Didžioji *Chrono Trigger* gudrybė — kelionės laiku, tačiau ne rimtosios, vykstančios tarp paralelinių visatų, o „drugelio efekto" kelionės, priverčiančios fizikus neteoretikus sulisti į drėves.

Chrono Trigger perteikė nerūpestingą laikiną smagumą. Laiminga žaidimo atmosfera leidžia džiaugtis įvairiais laiko periodais ir mažomis detalėmis, kūrėjų išdėliotomis už kiekvieno kampo. Nuo būgnelių ritmų ir pirmykščių žmonių

RPG gurmanai su didžiausiu malonumu Chrono Triger žaistų ir mūsų dienomis...

65 milijonus metų prieš mūsų erą iki tolimos apokalipsinės ateities — visi laiko periodai yra sujungti ir kiekvienas tvarkingai įsiterpia į žaidimo pasaulį. Geriausiai žaidimo žavesį atspindi *End of Time* (begalybė). Vietoj futuristinių ateivių kompleksų, *End of Time* parodoma kaip žmogus su skrybėle, stovintis vienišas prie žibinto stulpo vidury Londono.

Kitas įdomus žaidimo bruožas yra *New Game +*. Išgelbėję pasaulį nuo Lavos grėsmės galite pradėti žaidimą, kuriame yra visi senojo žaidimo lygiai, ginklai ir daiktai. Be abejo, žaidimas tampa daug lengvesnis ir nesubalansuotas, tačiau *New Game +* siūlo vieną vingį: žaidžiant galima bet kuriuo metu susikauti su Lavos 1999 metais. Nugalėję blogį reikiamais istorijos momentais, atrakinate kitaip nepasiekiamas pabaigas.

Keliolika pabaigų padėjo išplėsti istoriją, sudominti žaidėjus kartoti žaidimą ir prie jo sugrįžti.

Earthbound
Išleistas: 1996 m. JAV
Kūrėjas: Ape Software
Leidėjas: Nintendo

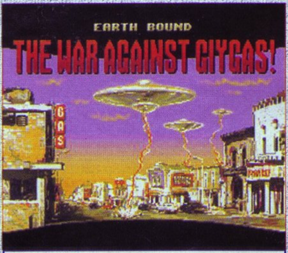
Dauguma RPG turi eilę paremtą kovos sistemą, perteikia *fantasy* ar epinius siužetus, vyksta viduramžių aplinkose, nevengia romantikos. Tačiau kuris iš jų būtinas RPG žanrui, o kurie yra tik įprasti motyvai?

Su *Earthbound Nintendo* įrodė ne tik, kad RPG žanrui nėra sukurta taisyklių, bet ir tai, jog RPG gali neturėti taisyklių. Agresyviai keistas ir neabejotinai retro dvasios, *Earthbound* yra visiškai „stogą raunantis" žaidimas.

Veiksmas vyksta modernioje eroje, kur atvaizduojama iškreipta, tačiau žavi Amerika. *Eagleland* yra mažas įprastas priemiestis, išskyrus... PSI galias, zombius ir tarpžvaigždinius lankytojus iš ateities, kurie atrodo kaip bitės, bet niekas dėl to nesuka galvos. Herojų komanda susideda iš jauno idealisto Ness, mergaitės su parapsichologinėmis galiomis Paulos, apkiautusio berniuko Džefo ir Pū — atsiskyrėlio kalnų princo ir kovinių menų meistro. Pagrindinis tariamas žaidimo blogis yra Gigyas — piktas gigantiškas kosminis padaras, tačiau daugiau bėdos sukelia kaimynų vaikėzas Pokey.

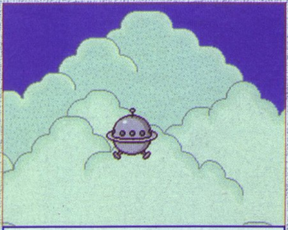
Grafinis Earthbound stilius yra unikalus. Grafika sukurta pagal *NES* standartus — paprasta, žemos rezoliucijos, mažo spalvingumo „spraitų" ir iš plytelių sudėliotų ryškių fonų. Viskas atrodo be galo keistai.

Negalima kaltinti narkotikų už keistus *Earthbound* scenarijus, veikėjus ar dialogus. Visiškai įmanoma, kad *Nintendo* vyrukai sukūrė *Earthbound* visatą be jokios „išorinės įtakos". Tačiau jei žaisdamas kuo dažniau pasiimi pinigus iš bankomato, apsaugoji prekybos centrą nuo ateivių invazijos ir skambini tėvui prašydamas išsaugoti žaidimą, tuo labiau kyla abejonės...



Baisūs ateiviai...

...visai nebaisūs, bet valgo vaikus...



...ir keliauja skraidančiais dulkių siurbliais

FILMO KAPŲ PLĖŠIKĖ LARA KROFT: GYVYBĖS LOPŠYS IR ŽAIDIMO LARA CROFT TOMB RAIDER ANGEL OF DARKNESS BELAUKIANT

PIEŠINIŲ KONKURSAS

Larą Kroft jau kartą matėme kine ir daugelį kartų — žaidimuose.

Kaip tu įsivaizduoji Larą Kroft filmavimo aikštelėje?

NUPIEŠK IR ATSIŲSK MUMS!

Sąlygos:

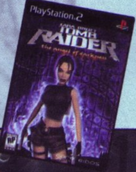
Piešiniai gali būti atlikti bet kokia technika. Svarbiausia, kad būtų nupiešti ant popieriaus. Darbus iki 07 15 d. siųskite į redakciją adresu:
UAB Indiza, Draugystės g. 15, Kaunas LT-3031

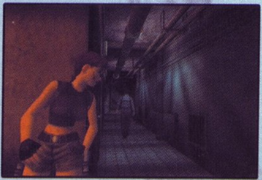
Labiausiai vertinsime originalius (nekopijuotus) piešinius.

Konkurse gali dalyvauti visi žurnalų PC Klubas ir VA PlayStation skaitytojai.

Prizai:

Debesys Lara Kroft filmo ir žaidimo atributikos.
Originalus Angel of Darkness PS2 žaidimas.
Dvi žurnalo VA PlayStation prenumeratos trims mėnesiams.



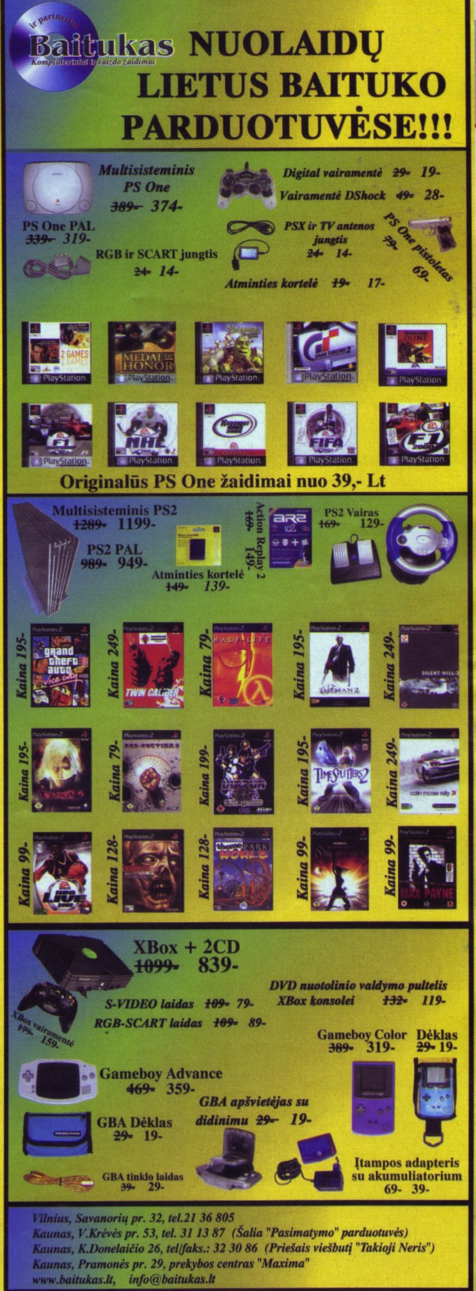


ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS

Birželis

06	Return to Castle Wolfenstein: Operation Resurrection	FPS
06	Scrabble 2003 Edition	Puzzle
06	Wakeboarding Unleashed feat. Shaun Murray	Sport
11	SOCOM: US Navy SEALs	FPS
11	Twisted Metal: Black Online	Action
13	F1 Career Challenge	Simulation
13	Evil Dead: A Fistful of Boomstick	Horror
13	Yu-Gi-Oh! Duelists of the Roses	Card Game
13	The Hulk	Action
13	IndyCar Series	Driving/Simulation
13	Smash Cars	Action
15	Armored Core 3	Action
15	Savage Skies	Action
20	Black and Bruised	Sport
20	Resident Evil: Dead Aim	Horror Survival

20	Die Hard Vendetta	FPS
20	Starsky & Hutch	Action
20	Virtua Fighter 4 Evolution	Fighting
20	Tomb Raider: The Angel of Darkness	Lara :-)
25	Agassi Tennis Generation	Sport
26	Perfect Ace! Pro Tournament Tennis	Sport
27	Clock Tower 3	Horror
27	RTX Red Rock	Action
27	Dynasty Warriors 4	Action
27	Frogger Beyond	Platform
27	Piglet's BIG Game	Adventure
27	Tribes: Aerial Assault	Action
27	World Championship Snooker 2003	Sport
27	Death Crimson OX	Action
30	Barbarian	Action
30	Barbie: Time Traveller	:-)

Liepa

04	Speed Kings	Driving
04	Summer Heat Beach Volleyball	Sport
04	SX Superstar	Sport
11	Futurama	Action